nr indeksu 351555 nr 12 8 czerwca 2000 r.

Wygraj SUPERKOMPUTER!

CLICK!

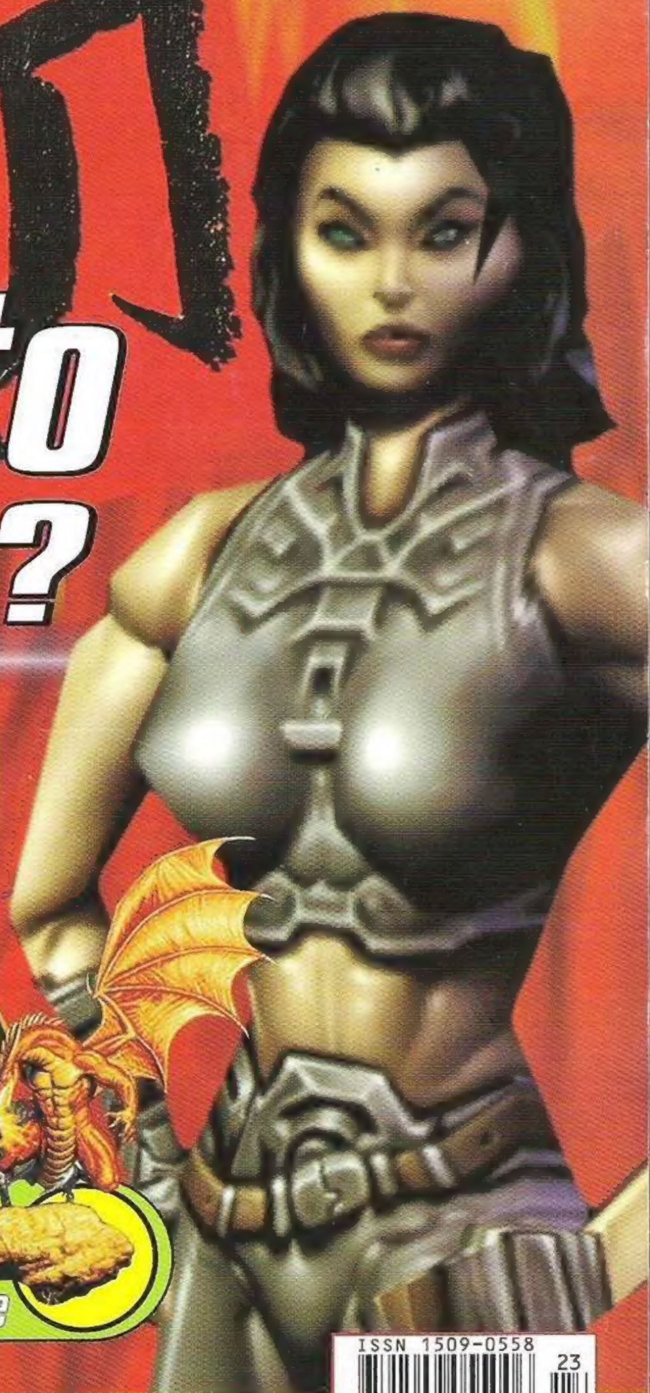
DWUTYGODNIK o grach • komputerach • Internecie • technice

cena 3.20 zł

Gry • Komputery • Internet • Technika • Programy

DAIKATANA

Czy warto było czekać?





Zabij robala!

Evolva



Gwiezdna przygoda

Starlancer



Kolejna odsłona fantasy w Sieci

Ultima Online Renaissance



ISSN 1509-0558
9 771509 055006 23

ZAPOWIEDZI • NOWOŚCI • TIPS & TRICKS • FUN

RECENZJE gier zaczynają się na str. 12

CZEŚĆ!

Na samym początku chcemy wyjaśnić pewną przykrą sprawę. Na pewno zauważyliście już, że zmieniła się cena CLICKA! Na podwyżkę zdecydowaliśmy się z prawdziwym bólem serca. Okazało się jednak, że poprzednia cena nie może pokryć wydatków związanych z zamianą okładki na sztywną i dodaniem czterech stron. Z tego powodu musieliśmy podnieść cenę pisma. Mamy też nadzieję, że dalej pozostaniecie z nami, bo kupujecie CLICKA! nie dlatego, że jest tani, ale dlatego, że jest po prostu dobry. My możemy obiecać Wam, że będziemy dalej starali się spełniać Wasze życzenia i coraz bardziej uatrakcyjniać pismo. Już niebawem możecie spodziewać się kilku miłych niespodzianek.

Co ciekawego przygotowaliśmy w tym numerze? Jak zwykle recenzje najnowszych gier, w tym test długo oczekiwanej DAIKATANY. Miała być ona konkurentem UNREAL TOURNAMENT i QUAKE 3, a jest... No cóż, przeczytajcie sami, co o tej grze sądzi nasz recenzent. Oprócz tego zapraszamy na kosmiczną przygodę (test STARLANCER) oraz podróż do magicznego świata fantasy (ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE). Przygotowaliśmy też porcję mocnych wrażeń dla miłośników horroru, którzy na pewno z chęcią zagłębią się w świecie DEVIL INSIDE (i w naszym poradniku do tej gry).

Oczywiście oprócz gier mamy dla Was także porcję artykułów o Internecie, technice oraz programach. Dowiecie się, czy warto kupić sobie aparat cyfrowy i na co zwrócić uwagę przy jego zakupie. Nie zabraknie także recenzji filmu, tym razem zajęliśmy się strasznym horrorem PITCH BLACK.

A na zakończenie czytania tego numeru CLICKA! proponujemy kilka konkursów. Tym razem możecie wygrać SUPERKOMPUTER! Stawka jest naprawdę wysoka i dlatego warto się postarać. Zwłaszcza, że zadanie jest skomplikowane i nagrodę dostaną osoby, które najlepiej je wykonają. Tak więc nie ma co liczyć na łut szczęścia, ale trzeba zakasać rękawy i zabrać się do roboty!

Redakcja



infoCLICK! – cennik sprzętu

Orientacyjne ceny podzespołów komputerowych (26 maja - 8 czerwca)*

PROCESORY	
AMD K6-2 500 MHz	305,00 zł
AMD K6-2 533 MHz	315,00 zł
AMD K6-2 550 MHz	420,00 zł
AMD Athlon 550 MHz	860,00 zł
AMD Athlon 600 MHz	900,00 zł
AMD Athlon 650 MHz	965,00 zł
AMD Athlon 700 MHz	1150,00 zł
INTEL Celeron 466	500,00 zł
INTEL Celeron 500	525,00 zł
INTEL Celeron 533	560,00 zł
INTEL Celeron 566	690,00 zł
INTEL Pentium II 400	760,00 zł
INTEL Pentium II 450	970,00 zł
INTEL Pentium III 533	1100,00 zł
INTEL Pentium III 550	1215,00 zł
INTEL Pentium III 600	1190,00 zł

MONITORY	
SAMSUNG 550s (15")	690,00 zł
PHILIPS 105B10 (15")	920,00 zł
LG 775N (17")	1090,00 zł

KARTY GRAFICZNE	
TNT2 32MB	345,00 zł
ATC3DS365 4MB AGP	100,00 zł
Intel i740 8 MB AGP	175,00 zł
S3 Savage 16MB AGP	230,00 zł
VooDoo Banshee 16MB	280,00 zł
VooDoo II 8 MB	230,00 zł
nVidia TNT/16MB	270,00 zł
ASUS TNT II Ultra, 32	875,00 zł
GeForce 256 PRO, 32	1190,00 zł
ATI Rage Fury, TV, 32MB	590,00 zł
ATI All in Wonder 128, 32	920,00 zł

KARTY DŹWIĘKOWE I MODEMY	
Yamaha 3D	76,00 zł
Diamond MX300	290,00 zł
Sound Blaster 128 new	110,00 zł
SoundBlaster 1024 Live!	260,00 zł
Modemy Zoltrix 56K	90,00 zł
Modemy zewn. + sekr.	590,00 zł

DYSKI TWARDE, NAPĘDY CD-ROM ORAZ DVD	
SAMSUNG 6,4 GB	410,00 zł
SEAGATE 4,3 GB	390,00 zł
LG CD-ROM 40x	190,00 zł
CTX CD-ROM 50x	199,00 zł
SAMSUNG CD-ROM 48	180,00 zł
SAMSUNG DVD 8x	550,00 zł
LG DVD 8x + dekoder MPEG	1120,00 zł
Drukarka Lexmark Z11	260,00 zł
Drukarka HP DJ610c	425,00 zł

** Średnie ceny z obszaru całego kraju. Redakcja nie odpowiada za ewentualne różnice cen powstałe po wydrukowaniu pisma*

Tak ocenia CLICK!

1. INFORMACJE OGÓLNE

Cena

Z tej ramki dowiesz się, jak dużym obciążeniem dla twojej kieszeni będzie zakup danej gry.

Ceny podajemy według informacji oficjalnego dystrybutora produktu. Jeżeli zdarzy się, że w chwili pisania recenzji cena nie będzie jeszcze ustalona, wtedy napiszemy: cena nieznana.

Zawsze staramy się jednak określić jej wysokość choćby w przybliżeniu.

Producent / Wydawca

Znajdziesz tutaj informację o tym, jaka firma jest producentem danej gry, a także kto jest jej wydawcą w Polsce. Dzięki temu będziesz wiedział, do kogo się zwrócić w razie kłopotów.

Liczba osób

Tutaj dowiesz się, ile osób może równocześnie bawić się daną grą. Dzięki temu będziesz wiedział, ilu kolegów zaprosić do domu na rozgrywkę multiplayer. Pamiętaj jednak, że w niektóre gry może bawić się tylko jedna osoba, a w inne można grać tylko w Internecie.

2. WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Piękna oprawa graficzna gry często sprawia, że do jej uruchomienia potrzeba bardzo dobrego komputera, z odpowiednim procesorem (np. Pentium II 400 MHz), dużą pamięcią (np. 64 MB RAM) i sporą ilością wolnego miejsca na twardym dysku (np. 600 MB HD). Przed kupnem gry musisz więc wiedzieć, czy masz odpowiedni sprzęt.

Min. – wymagania minimalne. Na gorszym sprzęcie w grę praktycznie nie da się grać.

Zal. – wymagania zalecane. Dopiero na takiej konfiguracji widać wszystkie zalety gry.

3. PLUSY I MINUSY

To nam się podobało

W tym miejscu wymieniamy zalety testowanego programu.

To się nam nie podobało

Od drobnych mankamentów po poważne błędy. Tutaj podajemy, dlaczego gra nam się nie spodobała.

4. KRÓTKIE PODSUMOWANIE

Staramy się krótko i zwięźle podsumować dany program.

5. NASZA OCENA

Ogólna

Wystawiamy ocenę każdemu testowanemu przez nas programowi! Dzięki temu od razu będziesz wiedział, czy warto wydać na ten program wszystkie pieniądze, czy lepiej trzymać się od niego z daleka. Dla ułatwienia używamy szkolnej skali ocen – od 1 do 6.

Grafika

Tutaj oceniamy grafikę programu. Zwracamy uwagę na wiele elementów, m.in. na bogactwo szczegółów graficznych lub pojawianie się pikseli.

Dźwięk

Na naszą ocenę dźwięku ma wpływ wiele elementów. Ważne jest, czy po skończeniu gry nadal nucimy sobie muzykę z niej pod nosem, czy wyłączamy głośniki w środku zabawy.

Frajda

Przyjemność, jaką odczuwasz podczas zabawy w daną grę. Czasami nie ma wiele wspólnego z grafiką i dźwiękiem. Niektóre gry mają fatalną grafikę i jeszcze gorszą muzykę, ale są super!

6. PO POLSKU, CZY PO ANGIELSKU?

Z tego okienka dowiesz się, czy opisywana przez nas gra jest dostępna w wersji polskiej, czy angielskiej.

A - gra dostępna jest w wersji angielskiej

PL - gra została spolszczona

7. TYP PLATFORMY

Czerwonym kolorem zaznaczamy, jakiej platformy dotyczy recenzja gry:

PC: System MS-DOS i Windows
PSX: Sony Playstation
GB: Game Boy
N64: Nintendo 64
GBC: Game Boy Color
DC: Dreamcast

Kolorem zielonym oznaczamy platformę, na którą wkrótce ukaże się lub właśnie ukazała się gra, opisywana przez nas w numerze.

Kolorem pomarańczowym oznaczamy platformy, na które opisywaliśmy daną grę we wcześniejszych numerach naszego pisma.

7
PC PSX N64 DC
6 PL
CLICK! ATTACK
Świetna Akcja
1 3.20 zł | Wyd. H.Bauer | 1-∞ graczy
2 Min: 486, 32 MB RAM, ciekawość świata, otwarty umysł Zal.: Pentium 166, 64 MB RAM, interesowanie się komputerami, Internetem
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
5
3 Świetna grafika, profesjonalne teksty o grach, sprzęcie oraz Internecie
Uwaga! Możesz się od niego uzależnić! Nie da ci chwili wytchnienia!
Tego jeszcze nie było! Znajdziesz tutaj wszystko, czego szukasz, a nawet dużo więcej
6

W numerze...

SPIS TREŚCI



DEVIL INSIDE – zostań gwiazdą TV S. 32



HOMM3: ARMAGEDDON'S BLADE – herosi znów atakują S. 26



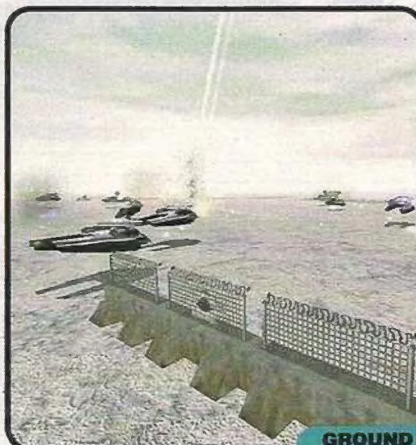
PRZEBOJOWE WAKACJE – wypoczynek z Internetem S. 52



WIRTUALNE STUDIO – oszukiwanie telewidzów S. 60



KOMPUTEROWE STAR WARS – Jak zostać rycerzem Jedi S. 4



GROUND CONTROL – nowatorski RTS w natarciu S. 14



APARATY CYFROWE – jak działa cyfrowe oko S. 43



ALICE – powrót Alicji do krainy czarów S. 7

Następny numer już za dwa tygodnie 22 czerwca

STAR WARS

Miłośnicy Luka Skywalkera, szturmowców Imperium i Dartha Maula powinni być zachwyceni. Na targach E3 Lucas Arts przedstawił sześć swoich najnowszych produktów

Cała flota nowych gier – tak brzmi slogan reklamowy producenta gier z uniwersum Gwiezdnych Wojen. Faktycznie jest tego sporo. JEDI POWER BATTLES, czyli machanie mieczami świetlnymi poszło na pierwszy ogień (o tej grze na Playstation pisaliśmy w poprzednim numerze). OBI–WAN, czyli powrót do tradycji doskonałej serii DARK FORCES i JEDI KNIGHT zapowiadany był już od dawna. Teraz pojawiło się kilka dodatkowych faktów związanych z tą grą akcji. BATTLE FOR THE NABOO, czyli „wszyscy piloci do maszyn!" wykorzystuje główny wątek walki małej planety ze złą Federacją Handlową. Tutaj gracze wcielają się w role pilotów myśliwców N–1, prowadzą walkę w powietrzu i na ziemi. DEMOLITON to z kolei coś w stylu RACERa, ale umiejscowionego gdzieś pomiędzy IMPERIUM KONTRATAKUJE a POWROTEM JEDI. Tym razem zaoferowano możliwość wzięcia udziału w zawodach organizowanych przez Jabbę, Huttyjskiego mafiozo. Zupełnym zaskoczeniem (asem w rękawie Lucas Arts) był EPISOD I: STARFIGHTER – symulator kosmiczny, którego akcja rozgrywa się w czasach MROCZNEGO WIDMA. Ostatnim tytułem z gwiezdnej serii jest DEMOLITION. Czegoś takiego świat komputerowych GWIEZDNYCH WOJEN jeszcze nie widział. Wygląda na to, że twórcy z Lucas Arts przewidzieli możliwość parodii filmu i gry nawiązującej do EPIZODU I i... zrobili to sami. DEMOLITON to swego rodzaju autoironia. Są to wyścigi głównych bohaterów sagi, ale wszyscy oni wyglądają jak postacie z kreskówek..

Ilość gier, które zostaną wydane w tak krótkim czasie, naprawdę zastanawia. Pozostaje tylko pytanie, czy z powodu takiego pośpiechu produkty nie stracą na jakości. Już ostatnie gry związane z EPIZODEM I budziły wątpliwości (jak chociażby EPISODE I : PFANTOM MENACE). Poza tym, ile razy można bić tego samego, biednego Dartha Maula. Wykorzystywanie elementów z filmu to tylko połowa sukcesu, drugą powinno stanowić coś nowego, oryginalnego i zaskakującego. Grom z serii GWIEZDNE WOJNY wyraźnie brakuje takiego świeżego oddechu.





STAR WARS: OBI-WAN

To tytuł, na który czeka wielu fanów DARK FORCES. Tym razem otrzymasz grę łączącą TPP i FPP (możliwość obserwowania bohatera z tyłu, bądź patrzenia „jego oczami"). Wcielasz się w młodego Obi–Wana, ucznia Jedi, który marzy o tym, aby zostać prawdziwym Rycerzem Mocy. Jego droga będzie oczywiście długa i usiana pułapkami losu. Obi–Wan ruszy ze stolicy Republiki Coruscant na planetę Naboo, aby chronić tamtejszą królową. Jednak, co ciekawe, poznasz także ciąg dalszy historii przedstawionej w filmie. Pojawią się dodatkowe wątki na Tatooine i w Republic City. Wyjaśni się też tajemnica imienia bohatera (tu twórcy gry obiecują nieliche zaskoczenie). Młody Jedi będzie dysponował większą ilością zastosowań Mocy, niż to miało miejsce w grze PFANTOM MENACE, choć autorzy OBI–WANa zrezygnowali z systemu punktów doświadczenia, który pojawił się w JEDI KNIGHT. Nowością jest natomiast system walki na miecze świetlne. Fani DARK FORCES z pewnością zauważyli, że pojedynki na taką „elegancką" broń były dotychczas traktowane trochę po macoszemu. Teraz naprawiono ten błąd. Przede wszystkim widzisz bohatera z perspektywy osoby stojącej za nim, dzięki czemu lepiej możesz zaplanować poszczególne ciosy.

Ponadto fechtunek nie ogranicza się już do klikania przyciskiem „fire". Teraz będzie można wykonywać skomplikowane i widowiskowe manewry, a wszystko za pomocą zupełnie intuicyjnego systemu Glifów (to skrót od hieroglifów, jak tłumaczą autorzy). Teraz będzie można walczyć zupełnie jak filmowe pierwowzory bohaterów.

Przeciwnicy, którzy czekają na spotkanie z Obi–Wanem, to przede wszystkim droidy Federacji, najemnicy Sithów, Tuskeni i oczywiście Darth Maul.

PC | PSX | N64 | DC | A

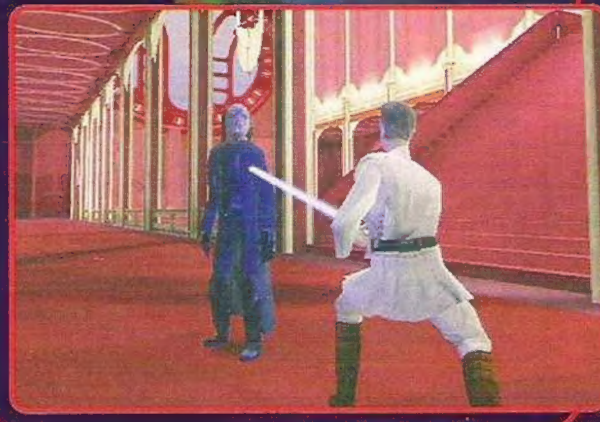
Star Wars: Obi-Wan
Action

Premiera: koniec 2000 r.

Lucas Arts/LEM | 1gracz/multiplayer

Wreszcie będzie można stoczyć prawdziwe, filmowe pojedynki na miecze świetlne





Tekst: Maciej Jurewicz, © Lucasfilm Ltd ™ All rights reserved

STAR WARS: BATTLE FOR THE NABOO

Raz jeszcze przyjdzie ci walczyć z Federacją Handlową. BATTLE FOR THE NABOO to gra wykorzystująca wiele elementów z ROUGE SQUADRON. Tu także jesteś pilotem, ale zamiast znanych X–WINGów masz myśliwce N–1. Na twoje torpedy protonowe czekają całe zastępy wojsk Nemodian. Są ich statki–roboty, pojazdy desantowe, ciężkie czołgi, droidy i droideki (otoczone polem siłowym). Co ciekawe, walka toczyć się będzie nie tyko w powietrzu. W grze przewidziano planszę prezentującą zmagania na ulicach Theed (stolicy Naboo), działania partyzanckie w górach i wiele, wiele innych.

W tej grze wcielasz się w rolę porucznika Gavyna Sykesa, młodego i dzielnego obrońcę planety. Aby wykonać swoje zadanie, czyli wypędzić z Naboo najeźdźców, będziesz musiał przesiadać się z pojazdu na pojazd i siać zniszczenie w szeregach wroga. Pojazdów do twojej dyspozycji przygotowano wiele. Jest między innymi STAP – czyli latająca platforma bojowa, a także pojazd rakietowy Federacji, skuter powietrzny i oczywiście kosmiczny myśliwiec. Każda z tych maszyn ma inne zastosowania, inne uzbrojenie, jak również swoje słabe strony.

Jeśli podobał ci się ROUGE SQUADRON to BATTLE FOR THE NABOO powinna ci się spodobać jeszcze bardziej.

PC | PSX | **N64** | DC | A

SW: Battle for the Naboo
Symulator Pojazdów z I Epizodu
Premiera: koniec 2000 r.
Lucas Arts/LEM | 1 gracz
Jako pilot z królewskiej eskadry musisz obronić swoją ukochaną planetę przed Federacją Handlową

STAR WARS EPISOD I: STARFIGHTER

Lucas Arts może poszczycić się wieloma świetnymi symulatorami. Był legendarny X–WING, przewrotny TIE FIGHTER i wiele ich kontynuacji oraz miksów. Teraz nadchodzi STARFIGHTER. Akcja tej gry ma miejsce w czasach Starej Republiki. Główni bohaterowie to trójka pilotów: Rhys Dallows – młody adept sztuki lotniczej z Naboo, Vana Sage – weteranka wielu walk, obecnie niezależny pilot do wynajęcia oraz Obcy imieniem Nym – awanturnik i pirat. Wszyscy troje mają osobiste porachunki z Federacją Handlową, dlatego też zdecydowali się połączyć siły. W tym miejscu rozpoczyna się gra. Masz więc do dyspozycji trzech herosów i trzy całkowicie różne statki. Możesz więc użyć znanego z filmu N–1, Guardiana – szybką jednostkę kurierską wyposażoną w systemy maskowania oraz Havoca, który przypomina kosmiczny czołg (ciężki pancerz, potężne tarcze, torpedy protonowe i miny).

Przeciwnicy też nie mogą narzekać. Wrogich statków będzie ponad dwadzieścia typów (transportowce, pojazdy desantowe i droidy–myśliwce to tylko niewielka ich część) oraz pięćdziesiąt innych pojazdów (jak czołgi i wozy opancerzone). Walki będą rozgrywały się w czternastu różnorodnych sceneriach, zarówno powietrznych, jak i kosmicznych. Ciekawie zapowiada się też system nagradzania wybitnych pilotów. Otóż za niezwykłe dokonania będzie można zwiedzić dodatkowe misje i miejsca, spotkać nowe postacie, niedostępne w inny sposób. Akcja STARFIGHTER rozpoczyna się klasycznie, na planecie Naboo, a wieńcząca grę walka to oczywiście starcie z wielkim statkiem dowodzenia Federacji Handlowej.

PC | **PSX2** | N64 | DC | A

SW Episod 1: Starfighter
Kosmiczny Symulator
Premiera: koniec 2000 r.
Lucas Arts/LEM | 1 gracz
Kolejna walka ze złą Federacją Handlową. Tym razem jednak toczy się ona w przestrzeni kosmicznej

STAR WARS: DEMOLITION

„Zniszcz albo będziesz zniszczony" – tak brzmi hasło reklamowe tej gry. Wyobraź sobie, że szef świata przestępczego, Jabba Hutt, organizuje zawody sportowe. Oczywiście nie są to byle jakie wyścigi. Jest to mocny sport, tylko dla twardzieli. Uczestnicy zabawy prowadzą uzbrojone pojazdy po zamkniętych arenach. Wehikuły zawodników są naprawdę różnorodne, a żeby nie było nudno – Jabba umieścił na torach wyścigowych dodatkowe niespodzianki. Pojawiają się więc droidy–zabójcy, działka automatyczne, miny i Rankor. Z drugiej strony, na arenach poukrywano też nową broń, zapasy amunicji i paliwa. Tory też są bardzo różnorodne: Jama Sarlacca na Morzu Wydm, opuszczona baza rebeliantów Echo na planecie Hoth (pilnowana obecnie przez transportowce AT–AT) i... powierzchnia Gwiazdy Śmierci (nie pytaj, jak to możliwe). W grze biorą udział desperaci skuszeni nagrodą, ale też i pierwsza liga Galaktyki. Jest tu sam Boba Fett i Aurra Sing (latająca na ultraszybkim skuterze powietrznym). Można też grać niejakim Voxem, który zakupił dawny skuter Luka Skywalkera i poważnie go dozbroił. Jak można zauważyć, DEMOLITION to pierwsza gra łącząca elementy wszystkich czterech filmów z serii GWIEZDNE WOJNY.

PC | **PSX** | N64 | DC | A

Star Wars Demolition
Morderczy Wyścig
Premiera: koniec 2000
Lucas Arts/LEM | 1 - 4 graczy
Jabba Hutt zaprasza cię na coroczne wyścigi pojazdów. Uwaga! Wszystkie chwyty dozwolone

STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING

Tym razem coś dla młodych graczy lub tych, którzy lubią gry z poczuciem humoru. SUPER BOMBAD RACING to gra zupełnie niepoważna. Ponownie są to mrożące krew w żyłach wyścigi, ale tym razem na wesoło. Uczestnikami tego turnieju są wszystkie najbardziej znane postacie z GWIEZDNYCH WOJEN, takie jak Darth Maul, Obi–Wan, Yoda czy „ukochana postać" wszystkich fanów: Jar–Jar Binks. Wspomniani bohaterowie ścigają się na różnych statkach kosmicznych i innych zadziwiających pojazdach znanych z filmów. Tory przeszkód to pustynie Tatooine, bagna Naboo i planeta–metropolia Coruscant. Jak to w wyścigach tego typu bywa, na szlaku porozrzucano różne gadżety. Znajdziesz więc dopalacze, wzmocnienie tarcz i dodatkową energię. Wystarczy powiedzieć: „Niech Moc będzie z nami" i nacisnąć gaz.

PC | **PSX** | **Mac** | **DC** | A

Star Wars: Super Bombad
Wesoła Gonitwa
Premiera: koniec 2000 r.
Lucas Arts/LEM | 1 - 4 graczy
Kto będzie pierwszy na mecie? Joda, czy Darth Maul? Po prostu wielkie wyścigi na wesoło

Z książki na ekran

Co jest najważniejsze w grze komputerowej? Muzyka? Grafika? A może pomysł? Cóż począć, gdy fabuły gier są podobne i powtarzają w nieskończoność stare schematy? Najlepszym rozwiązaniem jest skorzystanie z pomocy pisarza, kogoś, kto żyje z wymyślania opowieści

Dragon Riders: Chronicles of Pern



Oto Smoczy Jeździec. Czeka go trudne zadanie ocalenia Pernu

Pern to fikcyjny świat opisany w szeregu książek składających się na cykl powieści Anne McCafferey „Jeźdźcy Smoków". Perneńska saga ma fanów na całym świecie, w Sieci istnieją dziesiątki stron poświęconych rzeczywistości Świata Smoków. Pierwsza powieść z cyklu „Smoczy Jeźdźcy z Pern" ukazała się w 1968 roku (Dragonflight). Obecnie na cykl składa się 15 książek, ostatnia z nich to „Mistrz pieśni z Pern". Opowiada ona o Robintonie, który już jako chłopiec przeznaczony był do roli wielkiego przywódcy. Dzięki swojej wierze w siłę muzyki i przyjaźni między smokami a ludźmi, pomimo przeciwności losu, został wodzem i poprowadził zastępy Smoczych Jeźdźców na ratunek chylącej się ku autodestrukcji krainie Pern. Dlatego też informacje o pojawieniu się gry, której akcja ma miejsce właśnie w tej krainie, wywołała duże zainteresowanie.



Smoki są różne – duże, małe, średnie, kolorowe... Ten akurat należy do odmiany smoczków-miniaturek

DRAGON RIDERS to połączenie RPG i akcji. Głównym bohaterem tej opowieści jest D'knor, Smoczy Jeździec z Bractwa Brązu. Oczywiście we wszystkich podróżach i przygodach towarzyszy mu Smok. Jest to wielka, potężna bestia, w pełni oddana swojemu panu. Razem przemierzają Pern w czasach, gdy świat jest w niebezpieczeństwie większym niż kiedykolwiek wcześniej. Pern jest trzecią planetą orbitującą wokół gwiazdy zwanej Ogniem Rukbat. Świat ten jest regularnie najeżdżany przez dziwną formę życia zwaną Nici, która zamieszkuje jeden z księżyców Pernu. Gdy tylko odległość między planetą a satelitą zmniejsza się, Nici ruszają na podbój i wysysają energię życiową ze wszystkich istot, które staną im na drodze. Może je pokonać tylko smoczy ogień... Taka też jest służba Smoczych Jeźdźców – chronić planetę przed najazdem.

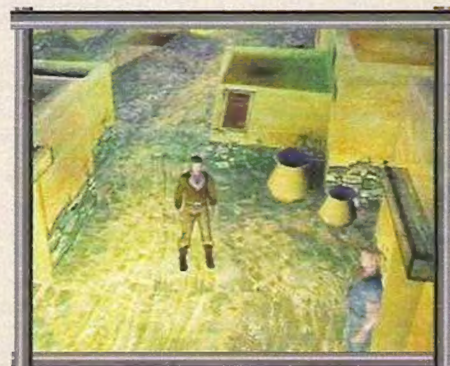


Oto smok. Najlepszy przyjaciel człowieka... Przynajmniej na planecie Pern

Akcja DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN toczy się po wydarzeniach opisanych w „Mistrzu Pieśni z Pern", ostatniej powieści cyklu. Tym razem atak następuje ze strony, z której nikt się go nie spodziewał, dawni przyjaciele okazują się zdrajcami. Ty, jako D'knor, musisz rozwiązać zagadkę tajemniczej zarazy, która dziesiątkuje ludność planety i powstrzymać nowe zagrożenie. Demo gry pokazane na targach E3 prezentowało się bardzo ciekawie. Duże wrażenie robiło zwłaszcza dopracowanie świata i zamieszkujących go ludzi. Zwiedzając miasta i wsie, obserwujesz mieszkańców zajętych własnym życiem. Rzemieślnicy naprawiają wozy, chłopi pracują na polach. Cały świat jest prezentowany w grafice trójwymiarowej. A dla wygody gracza wprowadzono możliwość zmiany perspektywy obserwacji. Gra będzie obfitować w niesamowite pojedynki i pościgi. Dla miłośników łamania głowy przygotowano także szereg zagadek, rebusów i sekretnych lokacji (w tym ukryte dodatkowe misje).



D'Knor czasem musi chodzić na piechotę. Jego wierzchowiec nie zmieściłby się tutaj



Cześć kolego, czy widziałeś może smoka? Zaparkowałem go tutaj



Niektóre sceny są jak z filmu o przygodach Indiany Jonesa

PC | PSX | N64 | DC

Dragon Riders
Smocze RPG

Premiera: jesień 2000
UBI Soft | 1 gracz

Smoczy Świat Annie McCafferey z pewnością przyciągnie do komputerów fanów tej sagi

American McGees Alice

Oto gra dla miłośników MATRIX. Co prawda nie są to przygody Neo ani Trynity – tylko Alicji. Tak, tej z Krainy Czarów. A zatem podążaj za białym królikiem, ponieważ Kansas mówi „bye, bye"!

AMERICAN McGEES ALICE **nie jest bynajmniej grą dla młodych graczy. Kiedy Alicja wraca do Krainy Czarów, okazuje się, że wiele się tu zmieniło podczas jej nieobecności – niestety, na gorsze. Cały świat został podbity przez Królową Kier i przemieniony w senny koszmar dla niegrzecznych dzieci.** Alicja przemierzając ten straszny i dziwny ląd, ponownie odwiedzi znane jej miejsca. Jednak panowanie okrutnej Królowej odcisnęło swoje piętno dosłownie na wszystkim. Szalony Kapelusznik mieszka teraz w ponurym zamku nieopodal mrocznego Domu Uciech. W gnieździe Pana Stonogi pajęczyny pokrywają stare grobowce, w Dolinie Łez znajduje się Pandemonium i Forteca Drzwi, czyli miejsce pełne portali. Niektóre z nich są fałszywe, inne prowadzą do otchłani. Tylko Biały Królik zna właściwą drogę. Z fortecy można za pomocą Latających Ksiąg przenieść się do Biblioteki. To dziwne miejsce zamieszkuje Dziecię Obłędu oraz Ogniste Impy i Pochodniane Gnomy. Oprócz znanych już miejsc, takich jak Las Grzybów, czy Szachowa Wioska, pojawiło się także wiele nowych dziwnych lokacji. Teraz już chyba wiesz, że Kraina Czarów przestała być miłym miejscem. A oto zadanie, które stoi przed Alicją. Od tej małej, bezbronnej (pozornie) dziewczynki zależy przyszłość tego świata. Musi ona odnaleźć Czerwoną Królową i – mówiąc krótko – pokazać jej, gdzie raki zimują.

Wszystko będzie przedstawione w grafice 3D, obsługiwanej przez ulepszony program znany z najnowszego QUAKE.

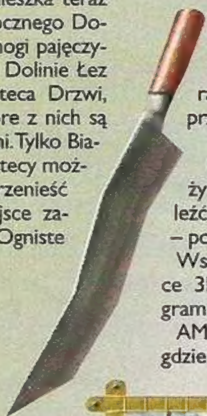
AMERICAN MCGEES ALICE to gra akcji, gdzie tytułową bohaterkę widzisz z perspektywy trzeciej osoby. **Alicja uzbrojona tylko w swoją odwagę i kilka niemiłych zabawek (takich jak ostry nóż i Diabełek z Pudełka) musi przemierzyć całą tę koszmarną krainę, pokonać dziesiątki potworów, takich jak Ogniste Impy, Demony, okrutni Karciani Strażnicy i Jabberspawny.** W podróży i w walce pomogą jej znane już z książek postacie Kapelusznika, Znikającego Kota i Białego Królika. Dodatkowo przewidziano także mnóstwo zagadek do rozwiązania i skomplikowanych układanek. Jeśli spodobał ci się dziwny i ponury, ale jednak piękny, świat AMERICAN MCGEES ALICE, pozostaje ci tylko czekać na premierę.



Podążaj za Białym Królikiem... Tylko gdzie on znowu zwiał?



Kraina Czarów wygląda dziwnie... Jak na Krainę Czarów przystało





Las Grzybów to dość nieprzyjemne miejsce dla samotnej dziewczynki



Alicja musi odnaleźć Królową Kier. A potem włożyć ją do pudełka?



Znikający Kot – każde dziecko chciałoby mieć takiego pupila



Tylko od małej, słabej Alicji zależy los Krainy Czarów

Kot Alicji w wersji 3D i na projekcie graficznym QUAKE

PC | PSX | N64 | DC | A

Alice
Kansas Mówi: Pa Pa
Premiera: koniec 2000
Electonic Arts | 1 gracz
Gra akcji w Krainie Czarów. Alicja kontra Królowa Kier. Broń: ostry nóż, zabawki i karty

Teksty: Maciej Jurewicz

SUBMARINE TITANS

Jeżeli fascynują cię tajemnice morskich głębin, powinieneś niecierpliwie oczekiwać na SUBMARINE TITANS, pierwszy RTS, którego akcja rozgrywa się na dnie oceanów



Bitwa na oceanicznym dnie może być krwawa i niebezpieczna

Historia świata przedstawiona w SUBMARINE TITANS jest bardzo prosta. Oto w wyniku kosmicznej katastrofy ludzie zmuszeni zostali do opuszczenia lądów i osiedlenia się na dnie oceanów. Z czasem podzielili się na dwie frakcje, a wkrótce w wodach naszej planety pojawili się także tajemniczy Obcy. Mamy zatem trzy frakcje – trzy strony konfliktu. Możesz dołączyć do każdej z nich...

SUBMARINE TITANS zapowiada się dość ciekawie. Już sam pomysł, aby strategię czasu rzeczywistego umiejscowić na dnie oceanów jest oryginalny. Jednak jeśli chodzi o fabułę gry, to SUBMARINE TITANS niewiele różni się od innych gier RTS. Biorąc udział w wielkim konflikcie na dnie oceanu, będziesz musiał bowiem wykonywać kolejne misje, rozbudowywać bazy, a przede wszystkim – handlować i walczyć, zdobywać nowe technologie i tereny. Duży wpływ na przebieg akcji mają substancje, które uzyskujesz z podmorskich złóż lub też wprost z wody morskiej. Są to m. in: tlen, metale, corium i złoto. Im masz ich więcej – tym więcej broni i łodzi możesz wyprodukować. Musisz także budować fabryki, wojskowe instalacje i przetwórnie, które umożliwią ci przeprowadzenie badań nad nowymi typami oręża. Oczywiście możesz też zdobywać technologie przeciwników, a także przejmować ich urządzenia i budowle.



Podmorskie urządzenia i instalacje są bardzo wrażliwe na ataki, a wróg może łatwo je przejąć

SUBMARINE TITANS już od pierwszego spojrzenia zachwycić może grafiką i dźwiękiem, które tworzą niesamowity klimat. W czasie gry naprawdę można wczuć się w mroczną atmosferę głębin. Widok otchłani, gdzie nie sięga światło dnia, a reflektory łodzi podwodnych wydobywają z ciemności zarysy niesamowitych budowli Obcych, cienie zaś tworzą niezwykłe wzory i kształty – to naprawdę robi wrażenie. Dno oceanu przedstawione zostało bardzo realistycznie. W wodzie widać podmorskie grzbiety skalne, rośliny i zwierzęta, bajecznie kolorowe algi i porosty, pomiędzy którymi przemykają się ryby. Niezwykle wyglądają także wszystkie efekty specjalne, wybuchy, wystrzały, efekty użycia torped lub bomb głębinowych. Po zniszczeniu łodzi przeciwnika widać ogień podwodnego wybuchu i wydobywające się na powierzchnię bąble powietrza – w czasie, gdy wróg wydaje z siebie pożegnalne bul... bul... bul... Niesamowity nastrój tworzy też muzyka. Nawiązuje ona do motywów z takich filmów jak np. „Otchłań" czy „Szczęki" i doskonale oddaje nastrój panujący w mrocznych głębinach. Miłośnicy strategii czasu rzeczywistego powinni czekać na tę grę ze zniecierpliwieniem.



Pod tym adresem można znaleźć kilka wiadomości o grze. Niestety, strona działa bardzo wolno

PC	PSX	N64	DC	PL
Submarine Titans				
Podwodny RTS				
Premiera: sierpień 2000				
Pan Interactive/CODA	1-4 graczy			
Zejdź w głębiny i wygraj walkę z Obcymi. Uwaga na rekiny i konkurencję, a także bomby głębinowe				

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda



Na dużych głębokościach panuje półmrok i w każdej chwili może ukryć się w nim wróg

Starship Troopers


Robale nie mogą sforsować pola siłowego

Czy pamiętasz film Paul Verhoevena „Żołnierze Kosmosu"? Podobała ci się książka Roberta Heinleina „Kawaleria Kosmosu", w której stworzył on pierwowzór dzisiejszych robotów bojowych – w grach komputerowych znanych jako Mechy? Mamy dla ciebie dobrą wiadomość! Już niedługo będziesz mógł zagrać w grę STARSHIP TROOPERS, której akcja rozgrywa się w roku 2268, w czasie wojny ludzi z rasą Arachnidów. W tej grze będziesz mógł wcielić się w żołnierza walczącego z owadopodobnymi Obcymi. STARSHIP TROOPERS to saga o elitarnych oddziałach piechoty zmechanizowanej, używającej ciężkich zbroi, wyposażonych w rakiety, a nawet głowice atomowe. Wiadomo już, że akcja gry rozgrywać się będzie w przestrzeni kosmicznej, w tunelach Obcych, a także na obszarze wielkich miast. Efekty specjalne i atmosfera gry nawiązywać mają do filmu „Żołnierze Kosmosu", jednak wielkie wspomagane zbroje to pomysł z powieści Heinleina (w filmie zrezygnowano z nich ze względu na wysokie koszty produkcji). STARSHIP TROOPERS będą posiadać także możliwość wieloosobowego trybu gry.


Starship Troopers ma zachwycać efektami specjalnymi


Arachnidzi atakują! Przygotuj się do szybkiej i bezlitosnej akcji




Pojazdy bojowe wyglądają dziwacznie

PC | PSX | N64 | DC | A

Starship Troopers
Strzelanina z Arachnidami
Premiera: sierpień 2000
Hasbro/CD Projekt | 4 graczy

Chcesz zobaczyć pierwowzory Mechów? W takim razie koniecznie musisz zagrać w STARSHIP TROOPERS

Neverwinter Nights

BioWare i Black Isle przygotowują nową produkcję o tytule NEVERWINTER NIGHTS. Z pewnością zainteresuje ona wszystkich miłośników komputerowych RPG. Akcja NWN osadzona jest w realiach i klimatach znanych z serii ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS. Gra przeznaczona ma być przede wszystkim do wieloosobowej rozgrywki przez Internet. Będzie zawierać także możliwość tworzenia własnych światów, a także dowolnego umieszczania w nich budowli oraz przeciwników. Sam będziesz również mógł opracować fabułę! Każdy gracz dostanie możliwość stworzenia krainy według własnego projektu oraz zostania Mistrzem Gry i kontrolowania na bieżąco poczynań śmiałków, którzy zechcą wejść do jego świata.

NEVERWINTER NIGHTS wyróżniać się będzie przede wszystkim bardzo starannie i ładnie zaprojektowaną grafiką 3D. Postacie możesz oglądać przede wszystkim z perspektywy trzeciej osoby (TPP). Bohatera natomiast, podobnie jak w innych grach RPG, będziesz mógł wybierać spośród różnych profesji, takich jak np. Assasin, Troll, Barbarzyńca i wiele innych.


Oto zwykły dzień pracy awanturnika. Podziemia, zagadki, lochy i smoki...


Mroczne podziemia i straszne potwory znamy już ze światów AD&D


Grobowce egipskich faraonów? A może kwatera nekromanty?

PC | PSX | N64 | DC | A

Neverwinter Nights
Mocne RPG
Premiera: koniec 2000
Black Isle/CD Projekt | 8 graczy

Teraz twój komputer pomoże ci zostać Mistrzem Gry i gnębić graczy, czyli nasyłać na nich paskudne stwory

Teksty: Jacek „Jarema" Komuda

PREMIERY
NASTĘPNYCH MIESIĘCY*

Czerwiec 2000

PC | PSX | PSX | N64
Alien Resurrection – Action – Electonic Arts

PC | PSX | N64 | DC
Warlords: Battlecry – RTS – SSI

PC | PSX | N64 | DC
Kiss: Psycho Circus – Action – Take2

PC | PSX | N64 | DC
Kleopatra: Królowa Nilu – Strategia – Sierra

PC | PSX | N64 | DC
Vampire:The Masquerade – Action – Activision

PC | PSX | N64 | DC
Deep Fighter – Symulator – Ubi Soft

Lipiec 2000

PC | PSX | N64 | DC
Diablo II – RPG – Blizzard

PC | PSX | N64 | DC
Pompei – Przygodówka – Cryo

Sierpień 2000

PC | PSX | N64 | DC
Black & White – RTS – EA

PC | PSX | N64 | DC
Settlers IV – Strategia – Blue Byte

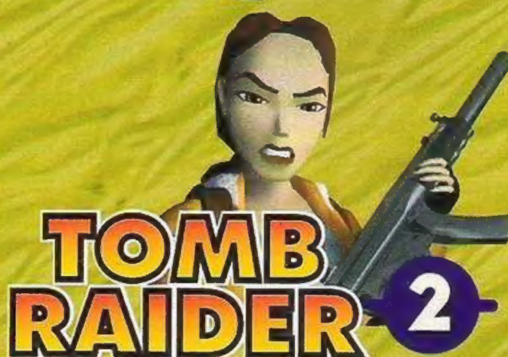
PC | PSX | N64 | DC
Sydney 2000 – Sport – Eidos

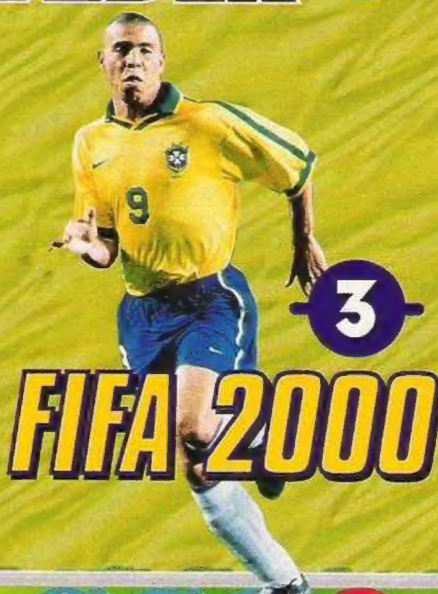
*Daty mogą ulec zmianie



Wasze Top







1 Driver (↑3)
GT INTERACTIVE/LEM – PC, PSX
Słuchaj koleś, czekamy na ciebie przy takim dużym banku w centrum...



2 Tomb Raider IV (↑4)
EIDOS/MIRAGE/LEM – PC, PSX
Lara wyprzedziła Quake 3 i wspięła się aż na drugą pozycję. Pytanie tylko – na jak długo?

3 FIFA 2000 (↓1)
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
Za oknem pada, pogoda nie sprzyja rozgrywkom. Dlatego FIFA na 3 miejscu



4 Quake 3 (↓2)
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Quake 3 spada. Nic dziwnego, skoro już wkrótce ukaże się Quake 3 Arena Team

5 The Sims (↑6)
MAXIS/EA/IPS – PC
Komputerowa rodzinka powoli pnie się w górę. Małe odprężenie po Quake 3



6 Final Fantasy VIII (↓5)
SQUARESOFT/MIRAGE – PC, PSX
Widać wszyscy mają już dość zaklęć, smoków i czarów, skoro FF VIII spada

7 Tekken 3 (↑16)
NAMCO/SONY – PSX
Dobra bijatyka nie jest zła. Zwłaszcza, jeśli wychodzi się z niej obronną ręką



8 Need for Speed: Porsche (↓7)
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
Nawet Porshe może kiedyś złapać gumę. Pewnie dlatego NFS spadło oczko w dół

9 Grand Theft Auto (↑20)
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
Grand Theft jeszcze nie powiedziało ostatniego słowa. Oto wielki skok na liście...



10 Quake 2 (↑17)
ID SOFTWARE/LEM – PC, N64
Quake 2 powraca. Widać, Czytelnicy jeszcze o nim nie zapomnieli. Oby tak dalej

System TOP 5

PC
1. **Driver** – *GT INTERACTIVE/LEM* – Action – 99 zł
2. **Tomb Raider IV** – *EIDOS/MIRAGE* – Action – 155 zł
3. **FIFA 2000** – *EA SPORTS/IPS* – Piłka nożna – 99 zł
4. **Quake 3** – *ID SOFTWARE/LEM* – Action – 169 zł
5. **The Sims** – *MAXIS/EA/IPS* – Wirtualna Rodzinka – 109 zł

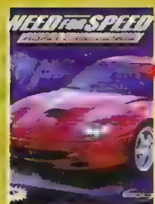
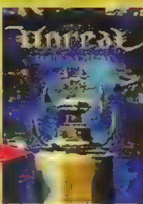
PLAYSTATION
1. **Driver** – *GT INTERACTIVE/LEM* – Action – 199 zł
2. **Tomb Raider 4** – *EIDOS/LEM* – Action – 199 zł
3. **FIFA 2000** – *EA SPORTS/IPS* – Piłka nożna – 199 zł
4. **Final Fantasy VIII** – *SQUARESOFT/MIRAGE* – RPG – 199 zł
5. **Tekken 3** – *ELECTRONIC ARTS/IPS* – Bijatyka – 199 zł

NINTENDO 64
1. **Donkey Kong 64** – *NINTENDO* – Zręcznościówka – 269 zł
2. **Turok Rage Wars** – *ACCLAIM* – Strzelanka – 279 zł
3. **Golden Eye** – *RARE* – Strzelanka – 219 zł
4. **Super Smash Bros.** – *NINTENDO* – Bijatyka – 269 zł
5. **Command&Conquer 3D** – *WESTWOOD* – RTS – zł 259

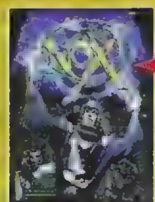
GAME BOY
1. **Super Mario Bros. DX** – *NINTENDO* – Platformówka – 149 zł
2. **Street Fighter Alpha** – *VIRGIN INTERACTIVE* – Bijatyka – 149 zł
3. **Warioland 2** – *NINTENDO* – Platformówka – 149 zł
4. **GTA** – *ROCKSTAR* – Samochodowa – 149 zł
5. **720** – *MIDWAY* – Deskorolka – 149 zł

TOP 20

Notowania z ostatnich 2 tygodni

11 Need for Speed IV
ELECTRONIC ARTS/IPS – PC, PSX
(10) Lekki spadek w dół. Cóż się stało? Zatarł się silnik, czy może za śliska jezdnia?




12 Unreal Tournament
GT INTERACTIVE/LEM – PC
(8) Teraz zaczęły się spadki. Unreal leci w dół na łeb na szyję. Czy się zatrzyma?




13 Nox
WESTWOOD/IPS – PC
(11) Nox zajął miejsce Half-Life i spadł dwa oczka w dół. Widać stępił się miecz bohatera

14 Diablo
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
(12) Spadek i to w dodatku na niższą pozycję niż Nox. Niestety, stary Diablo mocno śpi




15 NBA Live 2000
EA SPORTS/IPS – PC, PSX
(15) NBA stoi w miejscu. Na nic zdadzą się akrobatyczne wyczyny koszykarzy

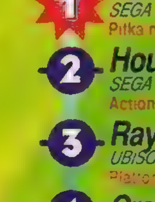
16 Starcraft
BLIZZARD/CD PROJEKT – PC
(9) Czyżby to był koniec Starcrafta? Jeszcze cztery oczka i spadnie z listy



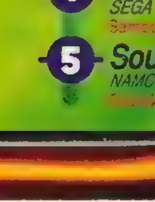
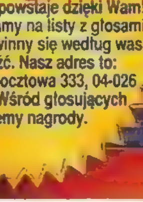

17 C&C: Tiberian Sun
WESTWOOD/IPS – PC
(19) Tiberian Sun powoli wzrasta w siłę. Ciekawe, kiedy zaatakuje pierwszą pozycję?




18 Grand Theft Auto 2
TAKE 2/PLAY IT – PC, PSX
(N) Z piskiem opon nadjechał GTA2. Życzymy sukcesów w ucieczce przed policją




19 Theme Park World
BULLFROG/EA/IPS – PC, PSX
(18) Powolny spadek... Macie już dość Theme Park? No cóż, był na liście bardzo długo

20 Hokus Pokus Różowa Pantera
MGM/CD PROJEKT – PC
(N) Z prawdziwie kocim wdziękiem znowu pojawiła się na naszej liście. Życzymy sukcesów!

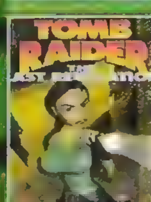


SIEDMIU WSPANIAŁYCH TOP 7

Oto lista wszech czasów. W wielkiej siódemce prezentować będziemy te gry, które od samego początku, we wszystkich notowaniach Top 20, zebrały najwięcej głosów



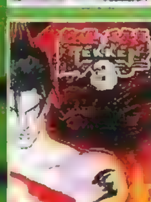
1 Driver
Jest jak amerykański samochód. Nic nie jest w stanie zepchnąć go z drogi



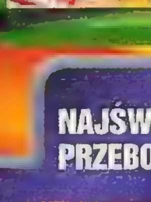
2 FIFA 2000
Ostatnie podanie i piękna akcja przed końcowym gwizdkiem



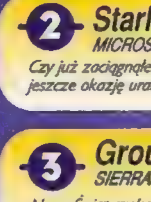
3 Tomb Raider IV
Niebezpieczne labirynty, groty, tajemnicze piramidki...



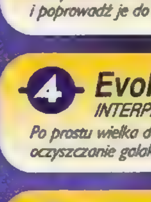
4 Quake 3
Wielkie polowanie na przeciwników. Wszystkie style dozwolone



5 Final Fantasy VIII
Wielkie fantasy i wielcy bohaterowie na drodze do sławy



6 The Sims
Wszyscy lubią się bawić w dom, nawet gdy dorosną



7 Tekken 3
Bijatyki i pojedynki, z których trzeba wyjść cało i z honorem

DREAMCAST

1 Virtua Striker 2
SEGA
Piłka nożna – 259 zł

2 House of the Dead 2
SEGA
Action – 249 zł

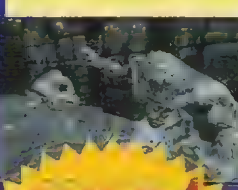
3 Rayman 2
UBISOFT

4 Crazy Taxi
SEGA

5 Soul Calibur
NAMCO

NAJŚWIEŻSZE PRZEBOJE HOT 5

1 Daikatana
EIDOS/IM GROUP – PC
Wielka wyprawa po katanę. Czekaliście na tę grę od dawna. Czy spełni Wasze oczekiwania?





2 Starlancer
MICROSOFT – PC
Czy już zaciągnąłeś się do floty Sojuszu? Jeśli nie, to masz jeszcze okazję uratować świat przed dominacją złej Koalicji

3 Ground Control
SIERRA/PLAY IT – PC
Nowy Świat czeka na ciebie! Stwórz swoje wojska i poprowadź je do ostatecznego starcia!

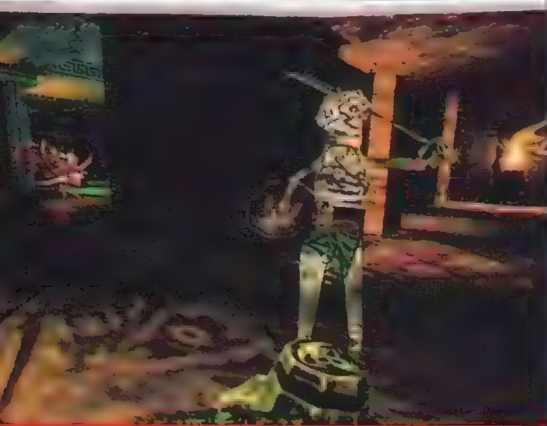
4 Evolva
INTERPLAY/CD PROJEKT – PC
Po prostu wielka dezynsekcja, czyli szybkie i skuteczne oczyszczanie galaktyki ze złych Robali

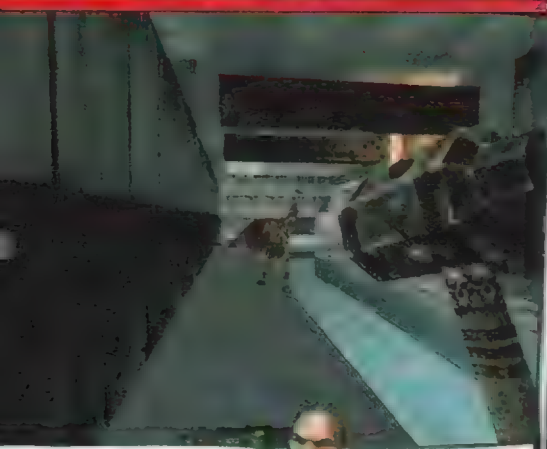
5 Ultima Online: Renaissance
ORIGIN/EA/IM GROUP – PC
Kolejna ulepszona wersja słynnej gry sieciowej. Dużo przygód, potworów i jeszcze więcej graczy...

CLICK! AKCJA!
Lista w CLICKU! powstaje dzięki Wam! Dlatego też czekamy na listy z głosami na gry, które powinny się według was na niej znaleźć. Nasz adres to: „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA. Wśród głosujących rozlosujemy nagrody.

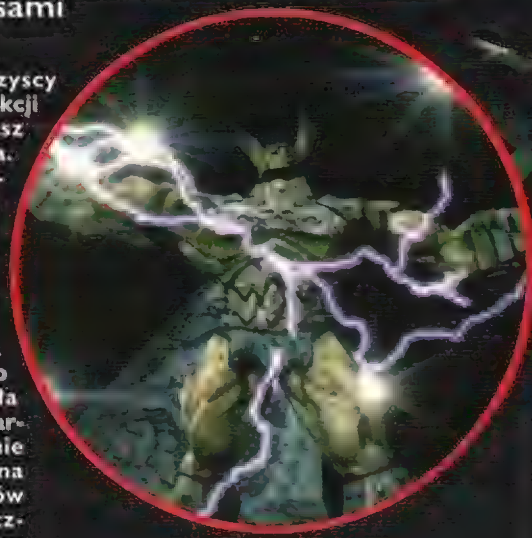
DAIKATANA

By John Romero





Nareszcie jest DAIKATANA! Skończył się długi okres oczekiwania. Oto osławiona gra, na którą czekały rzesze miłośników prawdziwej akcji. Specjalnie dla was sprowadziliśmy gorącą jeszcze płytkę z najnowszą grą Johna Romero. Czy jednak nie zawiedzie ona waszych oczekiwań? Przekonacie się sami



Zabawa z prądem może się źle skończyć nawet dla największych samurajów

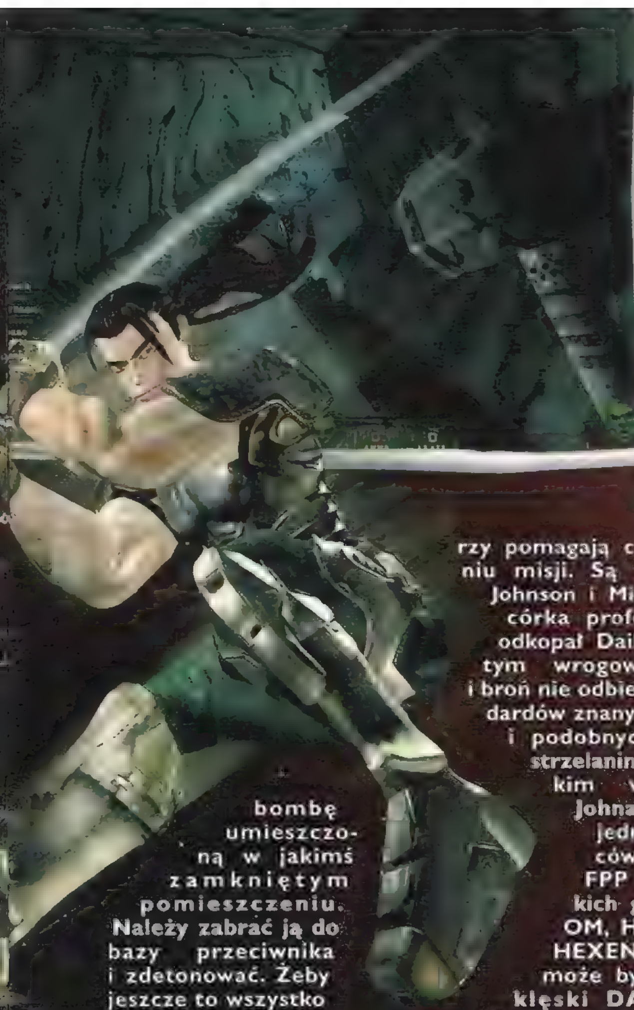
DAIKATANA, na którą wszyscy tak długo czekali, jest grą akcji typu FPP, czyli świat oglądasz w niej oczami swojego bohatera. Tutaj nazywa się on Hiro Miyamoto. Przygoda rozpoczyna się w Japonii w XXV wieku. Twoim zadaniem jest odzyskać legendarny miecz, tytułową daikatanę. Tę broń wykuł przed wiekami wielki mistrz. Daikatana, napełniona mistyczną mocą, posłużyła do zgładzenia niegodziwego Shoguna, ale później zaginęła w pomroce dziejów. Dopiero archeologowie przekopujący jaskinie pod górą Fugijama natknęli się na ten skarb. Jeden z naukowców ukradł miecz i dzięki jego magicznym zdolnościom uciekł w przeszłość (!) – odbył podróż w czasie czterysta lat wstecz.

Teraz czas na ciebie. Dochodzenie, które prowadzisz, zaprowadzi cię do klasycznej, złej korporacji Mishimy, gdzie będziesz musiał przebić się przez fabryki, magazyny i kostnice. Tu także spotkasz niejakiego Superfly Johnsona, twardego typa, który będzie podróżował i walczył wraz z tobą. Następnie czeka cię jeszcze podróż w przeszłość. Tak, mistyczna moc miecza zacznie rzucać tobą i twoimi przyjaciółmi po różnych okresach. Tak więc drugi epizod Daikatany to starożytna Grecja. Tutaj oczekują na ciebie Pałace Minosa i Labirynt Minotaura, Akropol. A wszystko to wypełnione spragnionymi krwi potworami. Zastąpią ci bowiem drogę Satyry, Harpie i Kariatydy (wyglądające – nie wiedzieć czemu – na wojowników). Następnie, w drugim epizodzie DAIKATANY, przewidziano odwiedziny w średniowiecznej Norwegii. Ponure zamczyska i mroczne lochy pełne Likantropów i złych Krasnoludów to specyfika tej części gry. Finałowa walka ze złymi stworami rozegra się w post-apokaliptycznej scenerii San Francisco – mieście ruin i ulicznych gangów.



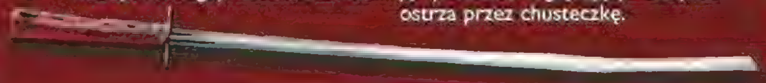
Akcja DAIKATANY przeniesie cię w czasy Starożytności i Średniowiecza. Niestety, krainy w których toczy się gra, nie mają nic wspólnego z rzeczywistością wspomnianych epok. Broń, którą się zdobywa oraz postacie przeciwników, to wymysły twórców gry. Według nich np. w roku 560 używano kuszy, a dawni Wikingowie mieszkali w murowanych zamkach.

Tak oto przedstawia się fabuła DAIKATANY. Oczywiście jak na grę FPP przystało, wyposażono ją także w tryb multiplayer. Masz więc do dyspozycji typowy, morderczy Deathmatch, Capture The Flag oraz Cooperative. Niejako nowością jest DeathTAG. To rozgrywka, którą być może pamiętasz jeszcze z DOOM II. Uczestniczą w niej dwie dwuosobowe drużyny. Każda z nich posiada własną bazę, a tam



KATANA

KATANA: zakrzywiony miecz używany przez japońskich wojowników, Samurajów. Była to broń bardzo ceniona, bowiem świadczyła, że jej właściciel był wojownikiem i nie pochodził z plebsu. Samurajowie nigdy nie rozstawali się z katanami. W czasie podróży przechowywali je w specjalnym futerale, zwanym katana-zutsu. Za dotknięcie katany bez pozwolenia właściciela groziła śmierć. Jeśli natomiast samuraj sam chciał komuś ją pokazać, oglądający dotykał ostrza przez chusteczkę.



bombę umieszczoną w jakimś zamkniętym pomieszczeniu. Należy zabrać ją do bazy przeciwnika i zdetonować. Żeby jeszcze to wszystko utrudnić, przycisk otwierający magazyn z ładunkiem wybuchowym umieszczony jest w bazie przeciwnika. A zatem najpierw jedna osoba musi przedrzeć się do wroga i wcisnąć przełącznik. Wtedy drugi zawodnik może zabrać bombę i pobiec z nią do bazy drugiej drużyny. No cóż, miłej zabawy.

Daikatana to 25 poziomów, ponad 60 gatunków potworów i 30 różnych rodzajów broni. Nowością jest wprowadzenie sterowanych przez komputer bohaterów, którzy pomagają ci w wykonaniu misji. Są to: Superfly Johnson i Mikiko Ibihara, córka profesora, który odkopał Daikatanę. Poza tym wrogowie, plansze i broń nie odbiegają od standardów znanych z QUAKE i podobnych do niego strzelanin. We wszystkim widać rękę Johna Romero, jednego z twórców gatunku FPP i autora takich gier jak DOOM, HERETIC czy HEXEN. I to właśnie może być przyczyną klęski DAIKATANY.

Długo zapowiadany hit Ion Software nie poraża niczym nowym. Można nawet powiedzieć więcej – projekt graficzny pochodzi z QUAKE II, broń, przeciwnicy i poszczególne poziomy w niczym nie zaskakują. Nie są one ani realistyczne, ani też nie przypominają fantastycznych projektów znanych z QUAKE, czy HALF-LIFE. W sumie wygląda to jak jakaś gra retro. Premierę DAIKATANY odkładano tak długo, że gra zdążyła się zestarzeć, zanim ujrzała światło dzienne. Gdyby pojawiła się na rynku tuż po QUAKE II, mogłaby okazać się hitem. Teraz jest już po prostu archaiczna. Na rynku pojawił się przecież QUAKE III. A także przepięknie wykonany UNREAL TOURNAMENT czy trzymający w napięciu, zaskakujący nowością i nieszablonowym scenariuszem HALF-LIFE. Można też wspomnieć o SOLDIER OF FORTUNE, gdzie nacisk położono na realistyczne odwzorowanie współczesnej walki. A co do zaoferowania ma DAIKATANA? Niestety – bardzo niewiele. Projekty poziomów równie oryginalne jak te z DOOM. To samo dotyczy różnych typów oręża używanego przez bohaterów gry. Broń: ion blaster, rękawica, automatyczna śrutówka, granatnik i wyrzutnia rakiet. Te wszystkie nowoczesne przedmioty już znasz, prawda? Widziałeś je we wszystkich częściach QUAKE. Magiczne różdżki, młoty i kusze, a nawet balisty – przypomina się HERETIC. Postacie bohaterów? Nie umywają się wcale do Gordona Freemana i ekipy z Black Mesa. Potwory? Znowu to samo...

Niestety, Ion Storm i sam pan Romero zapomnieli o postępie w grach FPP. Ich produkt nie dość, że nie dorównuje tytułom ostatnich miesięcy, to jest pod względem wykonania i pomysłu daleko, bardzo daleko w przeszłości. Wygląda na to, że DAIKATANA okaże się największą wpadką tego roku.

Jako Hiro Miyamoto wyrusz po legendarną Daikatanę. Albo daj sobie spokój, jeśli znudziły ci się już gry tego typu.



Oficjalna strona DAIKATANY. Można stąd ściągnąć demo, lub... obejrzeć pudełko, w którym jest sprzedawana

PC | **DC** | **A**

Daikatana
Action

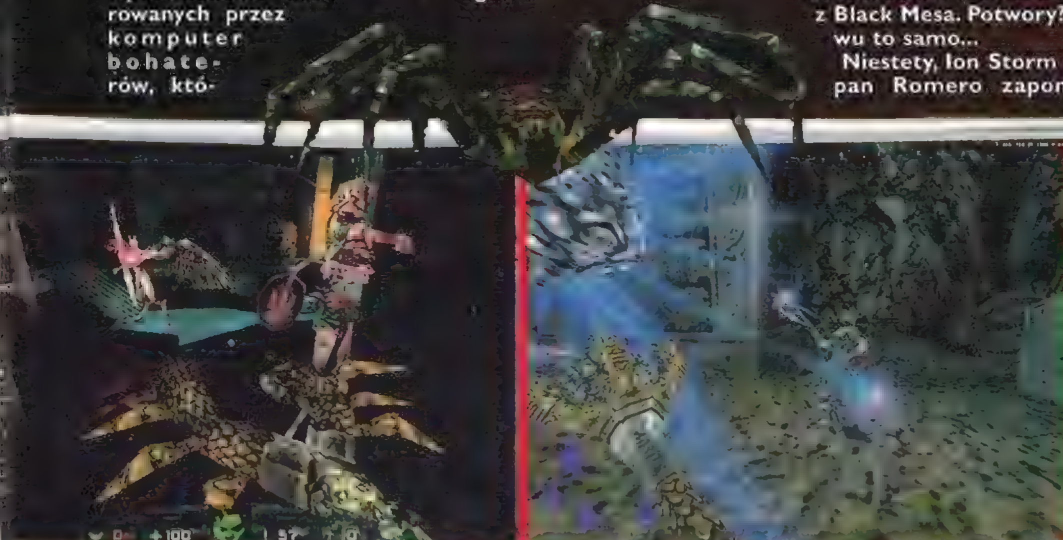
tel.	Eidos / Mirage	1-16 graczy

Min: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM,
Zal: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB, akcelerator 3D

Grafika 2 | Dźwięk 4 | Frajda 2

+ Duże ilości różnorakich stworków do rozstrzeliwania i nic więcej
- Fatalna grafika, niedopracowany dźwięk, wątpliwa przyjemność gry

Tak długo oczekiwana gra nie powinna być aż tak kiepska! Niestety, Daikatana to pomyłka **2**

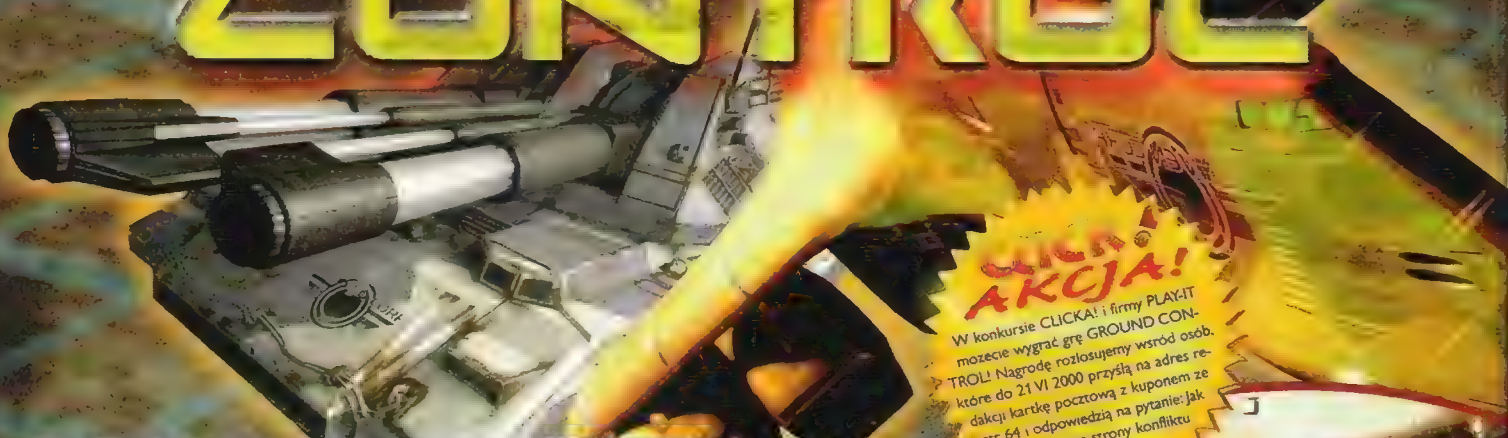


Kościotrupy, gorgony, pająki... Wszystkie te stwory widziałeś już w stu innych grach FPP

Magia i tajemnicza broń jak zwykle powalą nawet największych wrogów. Tak było już w HERETIC

Kroczący tygrys? Lampart? A może zabrakło wyobraźni?

GROUND CONTROL



CLICK! AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę GROUND CONTROL! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywają się strony konfliktu w GC?

Rzadko która strategia czasu rzeczywistego umożliwia obserwowanie pola bitwy w rzucie izometrycznym (z pewnej wysokości) i z perspektywy uczestnika kampanii np. dowódcy czołgu. Prawie żaden RTS nie pozwala na takie powiększenie postaci, aby można było rozróżnić szczegóły uzbrojenia. Wyjątkiem jest GROUND CONTROL!

Wszystko przygotowane. Wystarczy sygnał do ataku, a żelazne szeregi maszyn zmiażdżą każdy opór przeciwnika



Na tle wybuchów i płonącej dżungli rusza do ataku kosmiczna piechota...

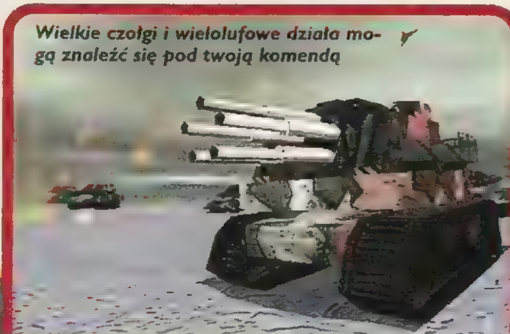
Dwie wielkie frakcje: Zakon Nowego Świtu i korporacja Crayven prowadzą na odległej planecie bezwzględną, wyniszczającą wojnę. Jeśli zdecydujesz się zagrać w GROUND CONTROL, być może od ciebie zależeć będą losy tego konfliktu. Uważaj więc, bo oto wstępujesz do wojska i po przejściu przez szkolenia na poligonie, sam poprowadzisz żołnierzy do walki. Na taką karierę zarezerwuj sobie zapas czasu, bo GROUND CONTROL może sprawić, że przez długie godziny nie będziesz mógł oderwać się od komputera.

Jest to jak najbardziej typowa strategia czasu rzeczywistego. Do twojej dyspozycji oddane zostają oddziały kosmicznej piechoty, czołgów, transporterów, a także pojazdów latających i wielu innych bojowych jednostek. W miarę upływu czasu twoja armia będzie zdobywać coraz większe doświadczenie, a weterani bitew i kampanii zaczną strzelać celniej i poruszać się szybciej niż żółtodzioby, którymi dysponowałeś na początku gry. Będziesz też mógł wyposażyć ich w dodatkową broń.

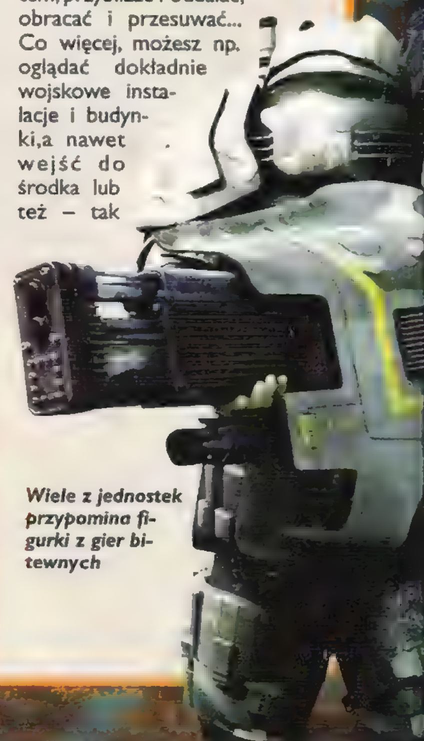
GROUND CONTROL zachwycić cię może przede wszystkim grafiką i sposobem przedstawienia trójwymiarowego pola walki. Czegoś takiego nie było jeszcze w żadnej grze strategicznej. Teren, na którym toczą się zmagania możesz oglądać pod dowolnym kątem, przybliżać i oddalać, obracać i przesuwać... Co więcej, możesz np. oglądać dokładnie wojskowe instalacje i budynki, a nawet wejść do środka lub też – tak



Nocna walka z wojskami Zakonu może dostarczyć naprawdę niesamowitych wrażeń



Wielkie czołgi i wielolufowe działa mogą znaleźć się pod twoją komendą



Wiele z jednostek przypomina figurki z gier bitewnych

Pojedynek czołgów na śniegu. Kto wygra – zły Zakon, czy korporacja Crayven?

jak w grach TPP – ustawić kamerę obok jednego z żołnierzy. GROUND CONTROL oszałamia też szybkością działania i ilością szczegółów. Pola walki można oglądać z bardzo dużej wysokości, można też powiększać je tak, aby widać było szczegóły mundurów i zbroi. Twórcy wszystko wykonali z niezwykłą dbałością o realizm. W trakcie walki można bowiem dostrzec łuski wysypujące się z karabinów żołnierzy, podziwiać ślady pozostawiane przez pojazdy bojowe, kurz, a nawet dym wydobywający się z rur wydechowych. Dodajmy do tego jeszcze ogromne malownicze krajobrazy – ponure góry, niebezpieczne pusty nie, dżungle i wiele innych. Tam właśnie rozegrywa się dramatyczne boje i zasadzki, pościgi i walki, ostrzały i bombardowania. To tutaj stawiasz czoła niebezpieczeństwu i udowodniasz, że jesteś gotów poprowadzić wojska do ostatecznego zwycięstwa. W międzyczasie poznasz, o co naprawdę toczy się ta walka...

Rozgrywka w GROUND CONTROL jest bardzo dynamiczna, a wydawanie rozkazów nie jest trudne – zresztą gra wyposażona została w symulator szkoleń wojskowych. Nie myśl jednak, że jeśli przeszedłeś TIBERIAN SUN, czy STARCRAFTA, to bez problemu poradzisz sobie z żołnierzami Zakonu Nowego Świtu. Komputerowy przeciwnik jest bowiem wymagający i bardzo przebiegły. Zaatakuje cię z najmniej spodziewanej strony w chwili twojej nieuwagi. Nie licz też na to, że uda ci się zalać wroga masą wojska – nie masz do czynienia z tchórzami, więc bądź przygotowany na kontratak.

Co można powiedzieć o wadach gry? Otóż widać, że twórcy nie wysilili się zbyt przy wymyślaniu nowych rodzajów wojsk. Z lekkimi i ciężkimi czołgami, z transporterami piechoty i ślizgaczami, podobnie jak z większością pozostałego sprzętu, miałeś już do czynienia choćby w TIBERIAN SUN. Dostrzeżesz też, że twórcy fabuły GROUND CONTROL pozostawali pod wpływem znanej bitewnej gry figurkowej WARHAMMER 40000. Projekty niektórych czołgów i piechoty przypominają bowiem nieco figurki znane wszystkim miłośnikom modeli. Te nawiązania dodają jednak grze tylko specyficznego klimatu.



W grze możesz używać futurystycznej broni, która skutecznie zniszczy przeciwnika



Scenerie, w których rozgrywają się bitwy i potyczki, są bardzo zróżnicowane – od skutych lodem gór aż po pustynie



Tutaj znajdziesz więcej informacji na temt GC, a przede wszystkim dokładne opisy obu stron konfliktu



STREFA ZRZUTU

Zapaliła się żółta lampka. Trzy minuty do zrzutu... Ostatnie trzy minuty spokoju... Major Thomas uśmiechnął się sam do siebie, było mało czasu, a on wciąż ćmił przyklejonego do wargi Cyklona. Rozkoszował się smakiem ostatniego papierosa przed zrzutem...

– Wszystko dopięte? To jazda, dzieteczki! – sierżant Davis miotał się jeszcze po komorze lądownika, sprawdzając pasy wszystkich żołnierzy z dwójki... – Tylko nie naróbcie w spodnie i nie dostańcie mdłości. Myślicie, że specjalnie dla was zabrałem foliowe torebki?! Johny nie śpij, jak do ciebie mówię! A ty Jimmy nie wlepiaj tak we mnie swoich słodkich oczu i nie kręć się! Co?! Niewygodnie ci się siedzi? Nie mamy tu wodnej kanapy z poduszkami!

– Majorze Parker – mruknął Thomas w stronę siedzącej obok niego kobiety – Ile przeżyła pani zrzutów?

– Piętnaście. Z tego czternaście... w symulatorze...

Thomas poczuł dziwny, niepokojący skurcz w okolicy żołądka. Rany Boskie! – pomyślał. Kogo oni mi tu dali?! Samych przedszkolaków...

– Mam nadzieję, że da pani z siebie wszystko, a nawet więcej. Jeśli się pani spóźni i nie rozwali generatorów, będzie pani miała kupę roboty...

– Co pan mówi?

– Będzie musiała pani posprzątać... Posprzątać resztki moich chłopców do małych, blaszanych trumien. A to nie będzie przyjemna praca...

Odwieczni wrogowie sam na sam...

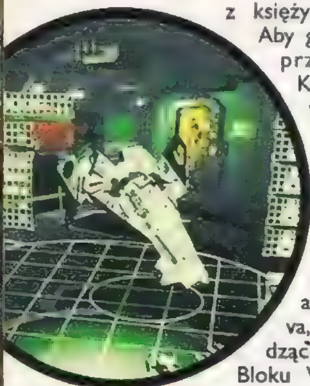
StarLancer



Który z pilotów nie lubi takiego widoku... Statek wroga prawie na celowniku. Wystarczy tylko zboczyć trochę w lewo i nacisnąć spust

Rozpoczęła się wielka kosmiczna wojna pomiędzy Wschodem a Zachodem. Flota Sojuszu potrzebuje właśnie ciebie!

Jest rok 2160. Świat wciąż podzielony jest na dwa obozy – wschodni, nazywany Koalicją i zachodni, określany jako Sojusz. Po latach wojen kolonialnych obie strony zdecydowały się na podpisanie traktatu pokojowego. Na miejsce tego wydarzenia wybrano bazę Sojuszu na Europie – jednym z księżyców Jowisza. Aby godnie przyjąć przedstawicieli Koalicji, dowództwo Sojuszu zebrało tam większość swojej floty. Zawarcie pokoju nie było jednak zamiarem admirała Kulova, głównodowodzącego siłami Bloku Wschodniego. Zamiast podpisania traktatu przeprowadził on niespodziewany atak. Flota państw zachodnich została prawie doszczętnie rozbita. Rozpoczęła się wojna decydująca o losach świata. Resztki sił Sojuszu zebrały się na orbicie Neptuna. Rozesłano wezwania do zaciągu w szeregi sił. Wkrótce zaczęli przybywać pierwsi ochotnicy, a jednym z nich jesteś właśnie ty.



Jak widać, nowy symulator kosmiczny firmy Digital Anvil, STARLANCER, umożliwi ci walkę z siłami koalicji. Podobnie jak w innych grach tego typu koncepcja walk została zaczerpnięta z symulatorów II Wojny Światowej.

Wcielasz się w pilota 45-tego Dywizjonu Ochotniczego Floty Sojuszu. W jego szeregach weźmiesz udział w wielkiej kosmicznej wojnie. Będziesz wykonywał misje rozpoznawcze, ataki na siły Koalicji, eskortował transporty i wspierał operacje specjalne. Wraz z biegiem działań wojennych 45 dywizjon przestanie być „zgrają żółtodziobów", a twój pilot będzie zyskiwał doświadczenie, otrzymywał medale oraz awanse. Masz także możliwość szlifowania swoich umiejętności na symulatorze oraz korzystania z terminala ITAC, czyli systemu informacji taktycznej i wywiadowczej Sojuszu. Za jego pośrednictwem możesz poznać charakterystyki statków kosmicznych obu stron konfliktu, najnowsze wiadomości z frontu oraz akta innych pilotów sił Sojuszu.

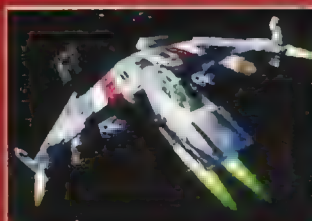


W grze czeka cię 25 misji bojowych. Zostały one tak skonstruowane, że w czasie ich wykonywania pojawiają się dodatkowe zadania lub w ogóle cele. Ten zabieg spowodował złudzenie dynamicznie zmieniającej się akcji. Nadaje to grze niepowtarzalnego klimatu. Z drugiej jednak strony, większość misji to małe potyczki z niewielkimi siłami przeciwnika. Ponadto po odbyciu kilku zadań bojowych widać, że sztuczna inteligencja przeciwników nie jest

statki



Grendel – dwumiejscowy myśliwiec używany przez siły zbrojne Sojuszu. Jest to bardzo udana konstrukcja, silnie uzbrojona i posiadająca tarcze osłonne wielkiej mocy. Grendel ma m.in. działa plazmowe, a także pomocnicze działka laserowe.



Mirage II – francuski dwuosobowy myśliwiec dalekiego zasięgu. Jest niezwykle szybki, a jego uzbrojenie stanowią dwa działa protonowe i działo neutronowe. Mirage może przenosić jedynie cztery rakiety. Przeznaczony jest przede wszystkim do walki manewrowej i pojedynków w przestrzeni kosmicznej.



O jednego przeciwnika mniej. Ciekawe kim był? Rosjaninem? Chińczykiem, a może naszym rodakiem? Przecież Polska należy do Koalicji...



Projekty graficzne statków wyglądają dość ciekawie, podobnie jak fabuła gry i kokpit nowoczesnego myśliwca kosmicznego

Odpoczynek i trochę spokoju w zacisznej bazie... Do czasu, aż przeciwnicy nie wymyślą znowu jakiejś chytrej sztuczki

dowódcy Sojuszu

MUKAI, Y.

Name:
Cmdr YOSHINOBO MU
Age: 55
Nationality: Japr
Ship: ANS Yamato

top secret

Imię i nazwisko:
Mukai Yoshinobu
Narodowość:
Japończyk
Stopień wojskowy:
komandor
Doświadczenie:
W wieku 19 lat ukończył Akademię Wojskową, doskonały pilot myśliwca, dowódca ANS Yamato, ma wielkie doświadczenie bojowe

"MOOSE"

Name: MIKE HORRIGAN
Age: 34
Nationality: USA
Ship: ANS Reliant
Callsign: Moose

top secret

Imię i nazwisko:
tajne
Narodowość:
tajne
Stopień wojskowy:
tajne
Doświadczenie:
informacja zastrzeżona tylko dla kapitana Roberta Fostera z ANS Reliant

Enriquez,M.

Name: SQUADRON LEADER ... ENRIQUEZ
Age: 32
Nationality:
Hispanic American
Ship: ANS Reliant
Callsign: Red Fox

top secret

Imię i nazwisko:
Maria Enriquez
Narodowość:
USA
Stopień wojskowy:
dowódca dywizjonu
Doświadczenie:
Akademię ukończyła w ciągu trzech lat. Brała udział w kilku bitwach jako pilot. Jest doskonałym znawcą taktyki

FOSTER, R.

Name: CPT ROBERT FOS
Age: 57
Nationality: UK
Ship: ANS Reliant

top secret

Imię i nazwisko:
Robert Foster
Narodowość:
USA
Stopień wojskowy:
kapitan
Doświadczenie:
Doświadczony pilot i dowódca. Brał udział w wielu konfliktach między Sojuszem a Koalicją. Jego synowie zginęli w akcji

w stanie cię zaskoczyć. Piloci obu stron są bierni i nie potrafią działać zespołowo. Większość starć to pojedynki myśliwców – nie zaś walki całych dywizjonów.

Od strony graficznej STARLANCER oszałamia efektami świetlnymi. **Eksplozje i wybuchy należą chyba do najlepszych, jakie można zobaczyć w tego typu grach.** Ogólne wrażenie jest również bardzo dobre. Pewne zastrzeżenia budzą jednak pojazdy i instalacje kosmiczne. W grze brak naprawdę dużych konstrukcji – największe jednostki, czy też stacje kosmiczne, wydają się być w innej skali niż myśliwce. **Złe wrażenia pogłębiają tekstury, które są brzydkie i niedokładne.** Nie można mieć za to zastrzeżeń do oprawy dźwiękowej gry. Wszelkie odgłosy bitwy (wybuchy, strzały, podniecone głosy pilotów) są naprawdę na dobrym poziomie. Podobnie muzyka, nie jest to może rewelacja, ale i nie drażni.

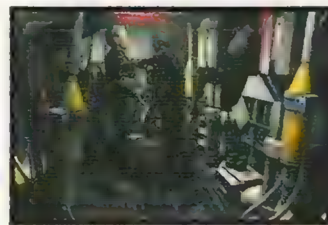
Oprócz gry solowej STARLANCER oferuje również zabawę wieloosobową (do 8 graczy). Może się ona odbywać za pośrednictwem serwisu MS GamingZone, protokołu IPX, TCP/IP, modemu oraz „kabelka". Gracze mogą wspólnie odbyć wszystkie misje gry bądź walczyć ze sobą na kilku planszach deathmatchowych.

STARLANCER jest typowym symulatorem kosmicznym – ze wszystkimi zaletami i wadami gatunku. Jeśli chodzi o samą koncepcję gry, nie wnosi ona nic nowego, ale na pewno jest godna uwagi. Ciekawa fabuła, świetnie skonstruowane misje oraz dobra (pomimo niektórych niedoróbek) grafika stanowią gwarancję dobrej zabawy.

Przeciwnicy

Sojusz (Alliance)
Organizacja stworzona przez USA, Wielką Brytanię, Francję, Niemcy, Japonię, Hiszpanię i Włochy. Po rozgromieniu swojej floty na orbicie Jowisza przeniosła swoje dowództwo na Oberona – księżyc Neptuna

Koalicja (Coalition)
Koalicję tworzą państwa Bloku Wschodniego (w tym też Polska), Rosja, Chiny oraz państwa Bliskiego Wschodu. Po rozbiciu floty Sojuszu w okolicach Europy zajęła większość Układu Słonecznego. Do ostatecznego zwycięstwa pozostało tylko zdobycie Neptuna



Adres: www.starlancer.org

Prawdziwa kopalnia informacji na temat STARLANCERA. Na uwagę zasługuje galeria postaci i opisy statków kosmicznych

PC | A

StarLancer
Kosmiczny Symulator
Microsoft | 4 graczy
Min: Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D; Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D
Grafika | Dźwięk | Frajda

(+) Ciekawa fabuła, interesujące misje, piękne efekty specjalne
(–) Bardzo prosta fabuła, grafika mogłaby być trochę lepsza

Kolejne „ostateczne" starcie Wschodu i Zachodu. Tym razem w scenerii kosmicznej

4

Tekst: Przemysław „Youzi" Szynkora

EVOLVA

Twórcy gier mają zasadniczo dwie metody działania. Albo wykorzystują ograne schematy w nieskończoność, albo za wszelką cenę silą się na oryginalność. Przykładem tego drugiego jest EVOLVA, gdzie poszukiwanie świeżego pomysłu, zaprowadziło autorów na granicę kiczu


EVOLVA to doskonałe wybuchy, eksplozje i efekty towarzyszące eksterminacji robaków


Dzięki tym żywym ciasteczkom regenerujesz swoje siły życiowe

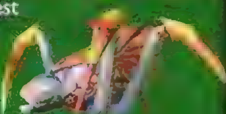
Przestrzeń kosmiczną przemierza gigantyczny zarodnik Obcej formy życia. Mknie przez pustkę kosmosu w poszukiwaniu planety zdarnej do życia. Gdy na nią trafia, wbija się głęboko w ziemię i wypuszcza pędy. Zaczyna się rozmnażać, rozwijać i produkować podległych sobie żołnierzy. Te zaś, podobne krabom istoty rozpoczynają podbój planety. Ruszają w poszukiwaniu życia, aby je całkowicie eksterminować. Na szczęście Pasożyt nie jest bezkarny. Galaktykę przemierzają automatyczne sondy, wyszukujące śladów Obcego życia. Jedna z nich wykryła nieznaną biomaterię i nadaje sygnał alarmowy. Na zagrożoną planetę zostaje wysłany statek z drużyną żołnierzy na pokładzie. W tym momencie do akcji wkraczasz ty, jako dowódca czteroosobowego zespołu komandosów przyszłości, zmiennokształtnych łowców genów. Twoi żołnierze różnią się specjalizacjami. Są to: Siła, Szybkość, Zwinność i Spryt. Wszyscy zaś posiadają unikalną zdolność przyswajania sobie genów obcych istot. Dzięki zdobywanemu DNA są w stanie mutować i przeobrażać się tak, aby zyskać nowe zdolności właściwe innym gatunkom, takie jak szybkość, skoczność czy naturalna broń. Wszystko po to, aby stać się bardziej morderczymi i skutecznymi w boju.

Co by nie mówić EVOLVA jest grą oryginalną i prezentuje ciekawy pomysł. Prowadzenie oddziału złożonego z istot zwiększających swoje możliwości dzięki mutacjom genetycznym jest w świecie gier komputerowych bezprecedensowe. Chociaż należałoby wspomnieć, że podobną zdolność posiadają Genokrady – Obcy z gry WARHAMMER 40000. Oprócz tego pomysłu gra posiada też naprawdy dobry model tworzenia szaty graficznej. Jest on miejscami lepszy od tego, który prezentuje najnowszy QUAKE i jemu podobne. EVOLVA obfituje w elementy widowiskowe. Pościgi czy skoki nad przepaściami naprawdę cieszą oko i pokazują, jakie są możliwości tego modelu. Interfejs gry, zgodnie z zapowiedziami twórców, jest rzeczywiście łatwy i intuicyjny. Aby poprowa-

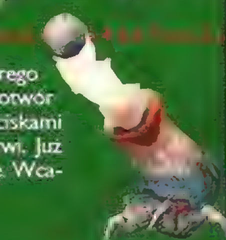

Jak widać, gra jest niezwykle krwawa. Tylko ciekawe, dlaczego krew Obcych jest czerwona? Czyżby wywodzili się z Ziemi?

ROBALE DO EKSTERMINACJI


Te stwory, to strażnicy gniazda Wielkiego Pasożyta. Są szybkie i polują na wszystkie napotkane istoty. Miejmy nadzieję, że w tych łowach ty będziesz myśliwym


Oto kolejny robal. Jest szybki, zwinny, pluje ogniem i może zaatakować cię z zaskoczenia. Uwaga! Niezwykle cenny materiał genetyczny!


Niezwykle wredny stworek, nawet jak na robale. Paskudny, oślizły, wciśnie się w każdą dziurę i sprawi ci wiele kłopotów. Oczywiście do czasu zakończenia dezynfekcji


Paskudny stwór, na którego trzeba naprawdę uważać. Potwór strzela ogromnymi pociskami i może napsuć ci wiele krwi. Już wiesz kto wymyślił artylerię. Wcale nie ludzie, tylko Obcy...


Oto kolejny żołnierz Wielkiego Pasożyta. Jeden nie stwarza jeszcze zagrożenia, ale na ogół „robale" atakują całymi gromadami


Ten paskudny robak potrafi porazić twoich żołnierzy potężną dawką prądu. Czy ktoś widział elektryka?



Większa część gry polega na bezwzględnym zabijaniu Obcych, a potem na wchłanianiu kawałków ich ciał. Niezwykle obrzydliwy pomysł...

dzić drużynę do boju, nie trzeba wcale przeczytać wielotomowej instrukcji. Jako dowódca możesz przejąć kontrolę nad pojedynczym żołnierzem lub wydawać rozkazy całej grupie. Żeby łatwiej było zorientować się w terenie, jedno z okien zajmuje radar, który pokazuje obecną pozycję wszystkich członków grupy, oraz wskazuje kierunek do celu misji. Przeprowadzanie mutacji wygląda następująco. Należy uruchomić tryb mutatora, a w nim pojawia się obecna forma w jakiej znajduje się twój łowca, a także dwie możliwości ewolucji. Każda z nich jest opisana w prosty sposób. Od razu widzisz, co możesz zyskać, a co stracić po przemianie w następne stadium. Zawsze istnieją dwie opcje do wyboru i można przepoczwarzać się do woli (chyba że zużyjesz cały zgromadzony materiał genetyczny. Ponadto z czasem zdobywasz też możliwość wytwarzania nowej broni i w każdej chwili możesz zmieniać szczypce na miotacz pocisków lub inne wynalazki. Przemiany te przypominają trochę zdolności T 1000 z filmu TERMINATOR 2. Nie można ukryć faktu, że EVOLVA jest dziwną grą i można mieć do niej szereg zastrzeżeń. Główni bohaterowie to bezosobowe istoty pozbawione jakiegokolwiek charakteru, z którymi na prawdę ciężko jest się utożsamić. A tym bardziej je polubić. Grafika jest... no cóż... oryginalna i na wysokim poziomie. Chociaż raczej nęci wielkimi możliwościami modelu tworzenia grafiki, ale jakby nie wykorzystuje ich wszystkich. Projekty graficzne wyglądają bardzo nietypowo. Krzykliwe kolory i dziwne kształty robią wrażenie, jakby graficy także byli nie z tego świata.... Obce planety i istoty wyglądają nieco sztucznie. Ponadto gra jest krwawa i czasami bezmyślnie okrutna. Zabijasz stwory, aby pozyskać ich mięso i pobrać z niego materiał genetyczny, który posłuży do wyhodowania żołnierzom szponów, kleszczy i czułek. Brzmi to jakoś... niesmacznie. Odrębnym zagadnieniem jest sensowność wykorzystywania w boju łowców genów.

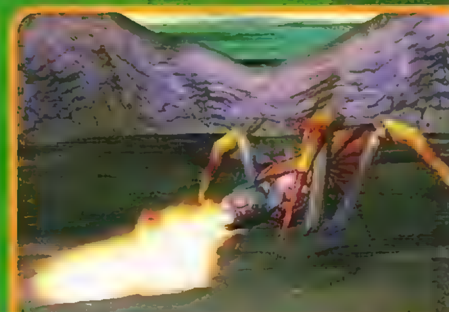


„Kraby" to najczęściej spotykany przeciwnik. Wbrew pozorom są one szybkie i niebezpieczne

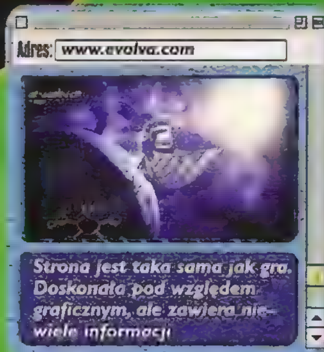
Szczytowe osiągnięcie w broni biologicznej? Współczesny oddział komandosów bije takich genetycznych wojowników na każdym polu. Grę reklamowano jako świetne połączenie akcji i taktyki. Program miał zapewniać dużo zabawy przy organizowaniu zasadzek, pułapek i planowaniu ataków z zaskoczenia. Niestety, te obietnice nie zostały jednak do końca spełnione. Taktyka w większości wypadków ogranicza się do szybkiego frontalnego ataku wszystkimi postaciami jednocześnie. I to na ogół ty będziesz zaskoczony szturmem wroga, a nie na odwrót. Niestety, po odjęciu wszystkich tych efektów związanych z genami i mutacjami okazuje się, ze zabawa ogranicza się tylko do biegania i mordowania wszystkiego co się rusza. Co gorsza, inteligencja twoich wojowników czasami zawodzi i niekiedy, gdy ty osobiście walczysz z potworem, reszta oddziału stoi i patrzy bezmyślnie. EVOLVĘ owszem można polecić jako ciekawostkę. Jest faktycznie dziwaczna i zdecydowanie odróżnia się od innych gier na rynku. Czy jednak zaskarbi sobie uznanie graczy? To muszą ocenić oni sami.



Mutuj razem z nami, a wkrótce zmienisz się nie do poznania – oto dewiza tej gry!



Niektóre stwory plują ogniem, ale do prawdziwych smoków im daleko



Strona jest taka sama jak gra. Doskonała pod względem graficznym, ale zawiera niewiele informacji



Tekst: Maciej Jurewicz



Na widok takich gości, jak twoi żołnierze kałasznikow sam się odbezpiecza... Ostre pazury i kły zawsze budzą strach

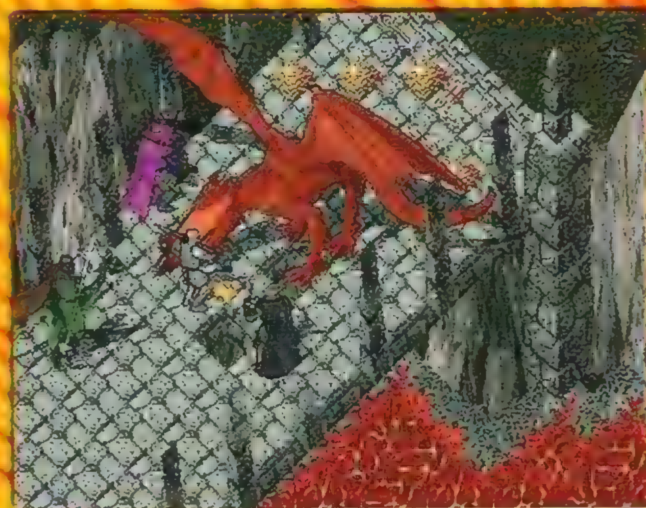


Nie musisz syczeć, robalu. Zaraz nasi żołnierze cię zjedzą!

ULTIMA ONLINE

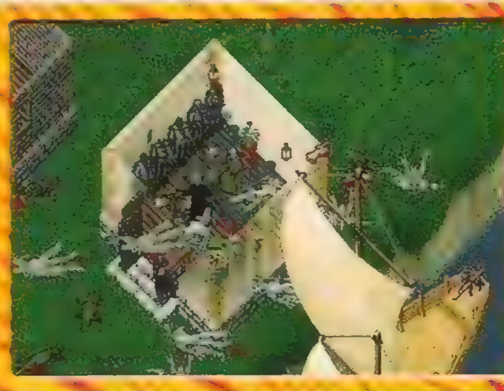
Renaissance

Kiedyś, dawno temu kilku miłośników starego HEIMDALLA na PC tak sobie marzyło: „Ach, jak cudownie by było grać przez Internet, w olbrzymim świecie fantasy, gdzie każdy ma swojego bohatera, a napotkane postacie to gracze z wszystkich stron naszego świata". Powstała w 1997 roku sieciowa ULTIMA jest światem, przez który wędrują tysiące graczy z całego Globu



Jak fantasy to fantasy! Nie mogło więc zabraknąć smoka. Ten jest naprawdę duży i zły. I pewnie ma jeszcze spory skarb!

ULTIMA to gra, która przenosi cię do magicznego świata Brytanii. Pierwsze jej części opowiadały historię młodego człowieka, który ze swojego świata dostał się do tej dziwnej krainy akurat w momencie, gdy zagrażało jej niebezpieczeństwo. Z czasem chłopak stał się Avatarem, ucieleśnieniem dobra i sprawiedliwości. Sieciowa wersja ULTIMY rozgrywa się już po tym, jak Avatar pokonał złego czarnoksiężnika Mondaina. Ten zaś w chwili swej śmierci rozbił Kryształ Nieśmiertelności – klejnot, który zawierał w sobie Ducha całego świata Sosarii (tutaj znajduje się także Britannia). Gdy kryształ pękł na tysiąc kawałeczków, Britannia również rozpadła się na wiele światów podobnych do siebie jak lustrzane odbicia. Właśnie za pośrednictwem gry ULTIMA ONLINE możesz je wszystkie poznać.



Jeżeli znudziły ci się góry, lasy i jaskinie, wyrusz na morze!

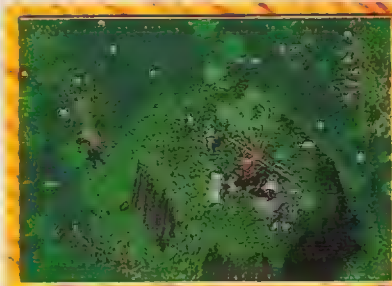


Nie wiedzieć czemu, grobowce to ulubione miejsca twórców gier RPG. Można w nich znaleźć bogactwa i nieboszczyków, rzecz jasna...

Richardowi Gariottowi udało się stworzyć „prawdziwy" wirtualny świat, który zamieszkują tysiące ludzi, zwierząt i potworów. Świat, którego historia i przyszłe losy zależą tylko i wyłącznie od graczy. I to jest właśnie najpiękniejsze. Grając w ULTIMĘ ONLINE, tworzysz swoją postać tak, jak ma to miejsce w grach RPG i ruszasz w świat – nie sztywny i podporządkowany jednemu scenariuszowi, tworzony przez żywych ludzi. Kiedy na swojej drodze spotkasz samotnego wędrowca, może to być Bohater Niezależny – sterowany przez komputer, ale równie dobrze może się on okazać po prostu graczem – takim jak ty! Jakie ma zamiary? Czy przyłączy się do ciebie w wyprawie po skarby i chwałę, czy może zaatakuje cię zdradziecko? Działania gra-



Świat Ultimy to niebezpieczne miejsce. Potwory są wszędzie!



Podróżując lasem, można natrafić na malownicze miejsca i miłych ludzi



Co za banda! Trzeba być nie lada śmiałkiem, żeby sprostać hordzie Ogrów. Jak widać, w grze można toczyć bitwy na większą skalę



Wydaje się, że świat Britanni jest nieskończony...A tu co chwila nowe miejsca i nowe misje. Przygoda czeka za każdym zakrętem twojej drogi

jących znacząco wpływają na świat, a także jego gospodarkę. W ULTIMA ONLINE nie kupisz towarów, które nabyli przed tobą inni gracze. Możesz natomiast nabyć przedmioty, które sprzedali. Wartość kamieni i kruszców zależy oczywiście od nasycenia rynku. Jeśli wiele drużyn zarzuci rynek jakiegoś miasteczka szafirami, rubinami i brylantami, to ich cena z pewnością gwałtownie spadnie.

Podróżując przez lasy i góry, wszędzie możesz natknąć się na ślady pobytu innych bohaterów – ciała potworów i upolowanych zwierząt. A skoro już o nich mowa – niektóre stworzenia można udomowić i wydawać im komendy.



Przeciwnik pokonany! Oto najmilsza chwila w grze, czyli sprawdzanie, co potwór miał w kieszeniach. Może złoto?

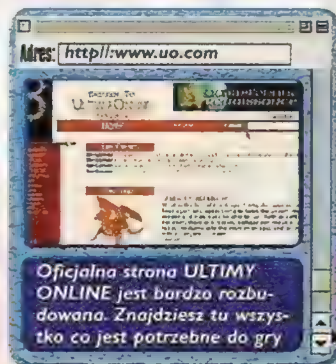
ULTIMA ONLINE jest jedną z niewielu gier RPG, gdzie bohaterowie mogą poruszać się konno i wędrować z psami myśliwskimi lub sokołami. Jak widać, realizm to mocna strona tej zabawy. Jednak ULTIMA ma swoje błędy, na które gracze narzekają już od lat. **Świat Sosarii (raczej setki jego wersji) pomimo tego, że rozległy, jest strasznie zatłoczony.** Ciężko znaleźć jakieś dziewicze rejony, w których nie było nikogo przed tobą. Gdy wyruszysz na poszukiwanie przygód, często natkniesz się na martwe potwory i splądrowane podziemia. Jednak największym mankamentem starej ULTIMY ONLINE były rzezie, jakich dokonywali jedni gracze na drugich.

Pojawienie się dodatku RENAISSANCE wprowadziło nowe zasady i wywołało kolejne podzielenie świata Sosarii. Teraz istnieje on w dwóch aspektach, właściwych dwóm księżycom tej krainy. Pierwszy z nich to ten znany już od lat z niezmienionymi zasadami. Drugi jest nowy i obowiązują w nim całkiem inne prawa.

A co nowego daje RENESANS? Otóż przede wszystkim eliminuje największy problem, jaki występował w ULTIMIE ONLINE, czyli mordowanie graczy przez graczy! Teraz uczestnicy zabawy mogą walczyć ze sobą tylko wtedy, gdy obaj wyrażą na to zgodę. Jest więc możliwe staczanie honorowych pojedynków o prymat w danym bractwie lub gildii. Ponadto dorzucono tu kilka przydatnych narzędzi. Dodano również możliwość porozumiewania się tylko wewnątrz grupy (cichym szeptem, żeby nikt obcy nie podsłuchiwał). Ponadto zdobyte łupy zostają sprawiedliwie podzielone między członków drużyny, przez co unika się sporów o skarby. Na domiar tego bogactwa ofiary mogą zabrać tylko ci, którzy go zabili! Ponadto RENAISSANCE dodaje także kilka nowych lokacji i innych gadżetów, bez których gry RPG obejść się nie mogą.

ULTIMA ONLINE jest zdecydowanie przebojem. Nie ze względu na pomysł – takich lub podobnych światów fantasy było już tysiące. I nie ze względu na grafikę – seria gier na podstawie ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS bije ją na głowę. Interfejs ULTIMY też jest staromodny i nieprzyjazny dla użytkownika – nie można go nazwać intuicyjnym. **ULTIMA jest po prostu niesamowicie rozbudowana i dopracowana w szczegółach. Posiada specyficzny klimat, który nie zmienił się od lat – i dlatego właśnie ma rzeszę fanów na całej Ziemi.**

Tekst: Maciej Jurewicz



Oficjalna strona ULTIMY ONLINE jest bardzo rozbudowana. Znajdziesz tu wszystko co jest potrzebne do gry



Przygody, przygody, przygody! W ULTIMIE ONLINE akcja nigdy się nie kończy...



Za pokonanie takiego stwora wszyscy członkowie drużyny otrzymają mnóstwo punktów doświadczenia!



Silkolene HONDA MOTOCROSS GP


Zawodnicy walczą o każdą sekundę. Publiczność szaleje i czeka na zwycięzców.

Mało jest symulacji motocyklowych wyścigów crossowych. MOTORACER, a ostatnio MOTOCROSS MADNESS – oto najważniejsze przykłady z tego gatunku. SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP to natomiast całkiem nowa pozycja


Ostra rywalizacja na torze. Tu nie ma miejsca na litość.




Na torach wyścigowych motocykle częściej przebywają w powietrzu niż na ziemi

SILKOLENE HONDA oferuje dwanaście torów o nawierzchni: piaskowej, kamienistej lub błotnistej, bardziej lub mniej krętych. W grze dostępne są także trzy modele motocykli rajdowych marki Honda o pojemności silnika 125 cm³, 250 i 500 cm³. Istnieją cztery sposoby rozgrywania wyścigów. Szybki Wyścig to błyskawiczny start zaraz po dokonaniu wyboru motocykla i trasy. Pojedynczy Wyścig wymaga natomiast przejścia przez kwalifikacje przed startem, a Mistrzostwa to seria wyścigów o tytuł mistrza sezonu. Jest także opcja Sieć, czyli zabawa z kolegami poprzez Internet, sieć lokalną, modem albo połączenie szeregowe.

Pierwsze wrażenia z SILKOLENE HONDA nie są zachęcające. Gra nie jest prosta i nawet na najniższym poziomie trudności trzeba się napocić, aby utrzymać się blisko końca stawki. Rozbudowane tory są bardzo trudne do pokonania. Niemal nie sposób pokonać trasy dwa razy tak samo. Znajomość przeszkód, jakie są na drodze pomaga, ale do zwycięstwa potrzebna jest perfekcyjna technika jazdy. Jeśli źle ustawisz się przed wejściem w zakręt, czy skokiem to najprawdopodobniej zakończysz ten manewr bardzo nieprzyjemnym wypadkiem. Bardzo silnych wrażeń dostarczają jazdy na torach: angielskim i brazylijskim. Ten pierwszy oferuje niesamowite skoki, zapierające dech w piersiach, drugi przeznaczony do szybkiej jazdy.

Najwięcej emocji w SILKOLENE HONDA doświadczysz, gdy przejdziesz na widok z oczu kierowcy. Wrażenie prędkości jest takie, że niemal zrywa ci kask z głowy, motocykl podskakuje na najmniejszych nierównościach, a skoki wyglądają niezwykle realistycznie.

Wybór motocykla o większej pojemności silnika decyduje o poziomie trudności gry. Silniejszą maszynę znacznie trudniej opanować, łatwiej o kraksę. Przed rozpoczęciem wyścigu możesz wybrać motocykl najbardziej dostosowany do twoich potrzeb: szybszy, zwrotniejszy, lepiej przyspieszający, albo posiadający opony o większej przyczepności do podłoża. Walka z komputerowymi zawodnikami to brutalna przepychanka, w której nie ma miejsca na litość. Jeśli jesteś słabszy, albo mało umiesz, wylądujesz twarzą w błocie, wdychając spaliny z rur wydechowych.

Bardzo mocnym punktem SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GP jest grafika. Wokół torów jest mnóstwo obiektów, np. drzewa i publiczność. Motocykle nie są może zbyt piękne, ale ciągną się za nimi strużki dymu z rur wydechowych, a spod kół wylatują fragmenty nawierzchni i kurz. Dobra grafika na szczęście nie oznacza wysokich wymagań sprzętowych.



Na tej stronie WWW znajdziesz kilka screenów i podstawowe informacje o SILKOLENE HONDA

PC	PSX	N64	DC	PL

Silkolene Honda
Błotnisty Motocross

79 zł	Midas / Techland	1-8 graczy

Min: Pentium 166 MHz, 16MB RAM, akcelerator 3D; Zal.: Pentium II 300 MHz, 32MB RAM, akcelerator 3D z 32MB pamięci

Grafika 5 | Dźwięk 3 | Frajda 5

(+) Niesamowity klimat, świetne trasy, efektowna i bardzo płynna grafika

(−) Trudna dla początkujących, nieczytelny interfejs i fatalne tłumaczenie na polski

Gra dla miłośników niebezpiecznej jazdy w terenie i skoków na motocyklu — **5**

AKCJA!
W konkursie CLICKA! i firmy TECHLAND możecie wygrać grę SILKOLENE HONDA! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie. Kto jest mistrzem Polski w motocrossie?

Na błotnistych trasach czasami ciężko utrzymać kierownicę w ręku

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski



CLICKA! AKCJA! W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać grę NASCAR 2000! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Co oznacza słowo NASCAR?

EA SPORTS

NASCAR 2000



Sportowe emocje za deską superszybkiego samochodu wyścigowego...



Jak zwykle każdy chce być pierwszy...

EA SPORTS to firma doskonale znana zwolennikom gier sportowych i wyścigów. Czy wchodzący właśnie na rynek NASCAR 2000 dołączy do grupy przebojów tej firmy? Przekonasz się już wkrótce...

Na początku trzeba zaznaczyć, że NASCAR 2000 nie jest zwyczajnym symulatorem. Specjaliści z EA SPORTS zrezygnowali z części realizmu, aby gra stała się przystępniejsza dla początkujących. **Doświadczony kierowca szybko zauważy, że samochody zbyt chętnie „wybaczają" błędy.** Najbardziej widoczne jest to na wirażach – w ciągu kilku okrążeń można odkryć najlepszą metodę na ich pokonywanie. Na szczęście N2K nie jest jednak zbyt łatwy. Nawet na najniższym poziomie trudności – trzeba sporo się wysilić, aby wygrać z innymi kierowcami. W ten sposób NASCAR 2000 nie znudzi się zbyt szybko. Na wyższych poziomach trudności do zwycięstwa, oprócz umiejętności kierowcy, potrzebne jest oczywiście jeszcze szybkie auto. **Do wyboru są tylko trzy modele samochodów: Ford, Pontiac i Chevrolet. Nie ma jednak między nimi większych różnic. Jedynie zmieniając ustawienia samochodu można wpłynąć na jego osiągi.** Ustawień tych jest jednak niezbyt wiele, ale biorąc pod uwagę zakres symulacji – wystarcza to w zupełności. Aby ocenić efekt zmian, należy przejechać kilka okrążeń na każdym torze. Generalnie – jeśli tor jest długi, a zakręty łagodniejsze, warto wydłużyć przełożenia skrzyni biegów i obniżyć spojlery, aby uzyskać jak najwyższe prędkości. Na krótkich, ciasnych torach z ostrymi zakrętami należy postąpić odwrotnie – tutaj ważne są duże przyspieszenia i przyczepność auta.

Komputerowi kierowcy zachowują się w bardzo zróżnicowany sposób. Niektórzy są agresywni i wykorzystują każdą okazję do ataku. Inni z kolei wolą ostro blokować lub w ogóle unikają walki. Od czasu do czasu popełniają błąd, co zazwyczaj kończy się wielką kraksą. **Niestety, w grze nie można zobaczyć widowiskowych wypadków. Auta obijają się o siebie lub o bandy, odrywają się od nich części... Jednak w ciągu kilkunastu sekund samochody z powrotem wracają na tor, nie ma nawet dymu.** Co dziwne, wyścig można ukończyć wozem pokiereszowanym w kilku poważnych wypadkach. Świadczy to zdecydowanie źle o systemie symulacji uszkodzeń, a właściwie o jego braku.

NASCAR 2000 cieszy oczy piękną grafiką. Modele samochodów mają mnóstwo szczegółów i świetne tekstury. Wokół torów jest wiele obiektów i choć nie są one tak bogate w detale, to i tak nie widać tego przy prędkości 160 mil na godzinę. Generowane w czasie rzeczywistym oświetlenie, cienie rzucane przez samochody, rozbłyski na szybach, pył i iskry – to najciekawsze z elementów grafiki.



Piękny poślizg może już za chwilę skończyć się na murawie



Kiepskie reklamy jak z naszej telewizji

Adres: www.easports.com/00/nascar2000/

To strona zawiera tylko podstawowe informacje o grze. Można tu także znaleźć demo NASCARA 2000

Tekst: Leszek „LMK" Kujawski

PC | PSX | N64 | DC | A

Nascar 2000
Rajd Samochodowy

119 zł | EA Sports / IM Group | 1-8 graczy

Min: Pentium 233, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 300, 64 MB RAM, 12 MB Akcelerator 3D

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

+ Rozsądny poziom trudności, duża liczba torów wyścigowych
− Niezbyt wiernie odwzorowany realizm samochodów

Symulator dla średnio zaawansowanych graczy, albo dla... ambitnych początkujących — 4

RollerCoaster TYCOON

Oto coś dla miłośników wesołych miasteczek i dla wielbicieli gry ROLLERCOASTER TYCOON. Na dysku dodatkowym znajdują się nowe plansze i inne ciekawe atrakcje

Podstawowa gra została wzbogacona o trzydzieści nowych zadań. Niestety, ich nazwy, podobnie jak w podstawowej wersji, nie zostały przetłumaczone na język polski. Niemniej jednak nawet w wersji angielskiej brzmią bardzo interesująco: Jolly Jungle, Fruit Farm, Magic Quarter, Roman Village, Barony Bridge, Hydro Hills itp. Niektóre scenerie przypominają te już znane, ale są także zupełnie nowe i zaskakujące miejsca. Na przykład plansza Barony Bridge – to akwen wodny z kilkoma wyspami, przez który biegnie stary, długi i wieloprzęsłowy most. I jak tu zrobić z niego atrakcyjny park rozrywki?

Oprócz dodatkowych plansz, są także nowe atrakcje gotowe do wykorzystania w twoim parku. Przede wszystkim są to projekty rollercoasterów: Drewniany i Żelazny Twister, Drewniany Rollercoaster Bocznego Tarcia, Wrzeciono Virginii, w którym wagoniki są okrągłe, i wiele innych. Wśród Spokojnych Atrakcji znajdziesz Krzywy Dom, Cyrk i Rowerową Kolejkę, a wśród restauracyjek znajduje się np. Budka z Jabłkami w Polewie.

Otoczenie i Elementy Krajobrazu również uległy pewnym zmianom: pełen uroku jest zwłaszcza Motyw z Duchami, w którym znajdują się kamienie nagrobne (w dużym wyborze), szkielety i uschnięte „drzewa cmentarne" (przypomina to scenografię filmu „Jeździec bez głowy"). Pojawiły się także małe klomby kwiatów, nowe gatunki drzew, większy wybór parkanów i fontann, jak również „znaki strefy", dzięki którym goście nie gubią się w rozległym parku.

Jedną z korzystniejszych zmian są bardziej czyste, pastelowe barwy całej grafiki. Obecnie możesz przemalowywać swoje kolejki i karuzele używając nowej, przyjemniejszej palety barw.

To tyle, jeśli chodzi o zmiany. Zasady gry są wciąż te same. Również udźwiękowienie pozostało niezmienione.

ROLLERCOASTER TYCOON NOWE ATRAKCJE to wciąż gra zabawna, pogodna, rozwijająca, ucząca myślenia i zupełnie pozbawiona przemocy. Straszne sceny dzieją się tylko wtedy, gdy eksploduje zepsuta kolejka, lub jeśli „wrzuci się" do jeziora któregoś z pracowników lub gości parku.



Oj, bo zaraz dostanę nudności. Ale i tak ten park rozrywki jest naprawdę ekstra! Trzeba tutaj wydać jeszcze więcej pieniędzy

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy CD Projekt możecie wygrać dodatkowe misje do gry RollerCoaster Tycoon! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzą na pytanie: Co to jest rollercoaster?



Ludzie jedzą hamburgery, popijają je coca-colą, zjadają jeszcze jabłka w polewie, a potem wsiadają do kolejki i... nieszczęście gotowe



Ten RollerCoaster dostarcza chyba zbyt wielu wrażeń



Twórca tego parku przesadził z atrakcjami. Park już otwarty, kolejki działają, a gości jak nie ma, tak nie ma



Strona dla miłośników kolejek i parków rozrywki. Tutaj można znaleźć wiele ciekawych informacji o grze i dodatkach

Tekst: Malwina Kalinowska

PC | A

RCT: Dodatkowe Atrakcje

30 Nowych Parków Rozrywki

99 zł | Hasbro/CD Projekt | 1 gracz

Min: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 3 | Frajda 5

+ Różnorodność plansz, dodatkowe atrakcje, wesołe kolory
− Po kilku kolejnych planszach gra znudzi amatorów silnych emocji

Nowe elementy zapewnią nawet wybrednym graczom kilkadziesiąt godzin niezłej zabawy

4

Nowe wydanie wielkiego hitu w sprzedaży już w maju!

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA!

RAYMAN® 2
THE GREAT ESCAPE™

TYLKO

69 ZŁ



www.Rayman2.com
www.ubisoft.com

WINDOWS CD-ROM PC

OFERTA SPECJALNA! Każdy, kto dostarczy nam ORYGINALNĄ (angielskojęzyczną) wersję gry Rayman 2, otrzyma jej polską wersję językową po kosztach wysyłki!

LEM
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-936 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 27, (0-22) 642 81 65
WWW.LEM.COM.PL • LEM@LEM.COM.PL

© 1999 Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logo „Rayman" jest zarejestrowanym znakiem handlowym, a postać Raymana jest znakiem handlowym Ubi Soft Entertainment. Projekt Ludi Factory. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm. Stosowanie ich w jakiejkolwiek postaci, bez specjalnych zezwoleń, jest prawnie zabronione.

Heroes of Might & Magic 3 Armageddon's Blade



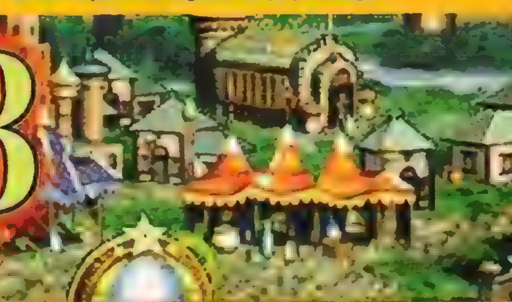
Siły żywiołów zaatakowane – napastników czeka ciężkie zadanie, pomimo tego, że mają przewagę

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 to bez wątpienia bardzo dobra gra. Czy nowy dodatek może sprawić, by była jeszcze lepsza?

Dodatki to przeważnie nowe misje, dzięki którym można ponownie spróbować swych sił w ulubionej grze. Tak jest w przypadku ARMAGEDDON'S BLADE. Sześć nowych kampanii o znacznie wyższym poziomie trudności – co podnosi ich atrakcyjność – zapewnia wiele godzin dobrej zabawy.

Jeżeli w końcu uda ci się przez nie przebrnąć, możesz wypróbować jeszcze ponad 30 nowych scenariuszy, z których 10 zaprojektowano specjalnie z myślą o zabawie dla kilku osób. Jednak nowe kampanie to nie koniec atrakcji, oferowanych przez dodatek. Dużą jego zaletą jest bowiem możliwość tworzenia własnych planów gry z wykorzystaniem losowego generatora map. Dzięki temu nie trzeba już godzinami siedzieć nad projektem nowej mapy lub szukać ciekawych rozwiązań w Internecie. Wystarczy zdecydować, jak potężne potwory powinny się na niej pojawiać, wybrać liczbę graczy, poczekać kilka minut i zupełnie nowa mapa jest gotowa!

Dodatkowym plusem jest możliwość projektowania całych kampanii, dokładnie w stylu oryginalnych. Poza wyborem map do kolejnych scenariuszy, możesz ustalać, czy bohaterowie będą dostępni w następnych misjach oraz czy zachowają w nich doświadczenie, umiejętności lub armie. Decydujesz także o takich elementach jak animacje pomiędzy scenariuszami, muzyka oraz pojawiające się informacje. Tworzenie nowych kampanii, niezwykle łatwe dzięki prostemu w obsłudze edytorowi, bardzo wciąga.



Nowe miasto – Elemental Conflux – w całej krasie

Nowe misje i ulepszone edytory to nie jedyne zalety HoMM3: AB. **W dodatku pojawia się także nowe miasto – Elemental Conflux.** Oczywiście można w nim werbować nowe jednostki – przedstawicieli wszystkich żywiołów, powracają także Sprite oraz Phoenix. W nowym mieście nie mogło zabraknąć związanych z nim bohaterów – dostępne są dwie nowe profesje: Elementalist oraz Planeswalker.

Zadbano także o usunięcie dotychczasowych niedociągnięć występujących w HoMM3. Teraz, jeśli zmodernizujesz budynek umożliwiający werbunek oddziałów, to w dalszym ciągu będziesz mógł skorzystać ze słabszych jednostek. Z kolei w kopalniach możesz zostawiać armie, które będą pilnowały źródeł surowców. Ostatnie udogodnienie to możliwość ponownego odwiedzenia np. wieży łuczników, bez konieczności opuszczania jej i wracania w to samo miejsce – wystarczy po prostu wcisnąć spację.

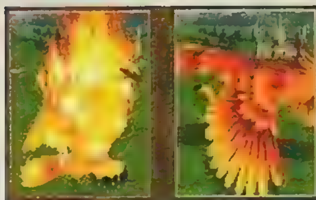
Oczywiście jeśli komuś nie spodobają się nowe rozwiązania, zawsze może zagrać na starych zasadach.



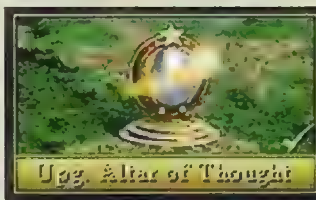


Znajdziesz tu ciekawe informacje o nowych jednostkach i mieście, ale nie ma nic interesującego do ściągnięcia





Ognisty Phoenix w końcu powraca. Smoki nie będą już jedynymi panami przestworzy





Do grona żywiołaków dołączył kolejny, tym razem wywodzący się z czystej magii

PC | PSX | N64 | DC | A

HOMM3: Armageddon's...
Heroiczna Strategia

tel.	3DO / IM Group	1-8 graczy

Min: Pentium 133, 32 MB RAM, 100 MB HD Zal: Pentium 233, 64 MB RAM, 100 MB HD

Grafika | Dźwięk | Frajda 6

+ Nowe miasto i jednostki, losowy generator map, edytor kampanii
– Losowo tworzone mapy są czasami niegrywalne

W ARMAGEDDON'S BLADE znajdziesz wszystko, czego potrzeba do dalszej zabawy w H3

5

Tekst: Andrzej „C(w)alineczka" Cwalina

Might and Magic VIII
Day of the Destroyer

Na Zachodzie gra zdążyła już ostygnąć. U nas to gorący towar. No cóż, ósma część cyklu MIGHT & MAGIC to kolejna przygoda w krainie Enroth. I jak to zwykle w typowych grach RPG bywa, znów musisz uratować świat



Magia żywiołów odgrywa dużą rolę w najnowszej części M&M. Uhhh, piorun trafił w zameczek? Jakie nieszczęście...



Animacja przeciwników wygląda w zasadzie tak samo, jak dawniej



Ósma część cyklu, to przede wszystkim więcej gadów



Architektura przypomina budowle Azteków i Majów

MIGHT & MAGIC VIII nie różni się zbytnio od swej poprzedniczki. Zasadniczo wszystkie części cyklu od szóstej w górę wyglądają bardzo podobnie i wykorzystują ten sam schemat graficzny.

Jeśli chodzi o fabułę, najnowsza przygoda rozgrywa się na kontynencie Jadame i otaczających go wyspach. A jak zaczyna się historia? Pewnego słonecznego dnia do miasta Ravenshore zawędrował samotny człowiek, którego później nazwano Niszczycielem. Jak gdyby nigdy nic, stanął na centralnym placu i rzucił potężne zaklęcie. Moc jego magii stworzyła olbrzymi kryształ, który wynurzył się spod ziemi, a inkantacje otworzyły cztery bramy żywiołów, na czterech końcach kontynentu. Z wrót tych uderzyła niszczycielska siła ognia, ziemi, wody i powietrza. Teraz pojawiasz się ty. Wiadomo, że jesteś awanturnikiem żądnym sławy i złota. Co ponadto? To już zależy od ciebie. **Twój bohater może być oczywiście człowiekiem – Rycerzem, Kapłanem bądź Nekromantą. Ale tym razem możesz się również wcielić w istoty, które na ogół były przeciwnikami drużyny.** Udostępniono więc postacie Wampirów, Trolli i mrocznych Elfów. Każda z tych ras różni się znacznie od pozostałych, a wszyscy mają swoje mocne i słabe strony.

Zaletą systemu MIGHT & MAGIC jest możliwość zdobywania nowych umiejętności. Trzeba tylko znaleźć nauczyciela, który za „drobną" opłatą zgodzi się pokazać ci parę sztuczek. Przyjemny jest również system magii. Jego zaleta to przede wszystkim prostota. Każdy czarodziej ma określoną pulę many, dzięki której może rzucać swoje czary. Doprawdy jest w czym wybierać. Do dyspozycji masz np. pociski magiczne, chmury kwasu, wampiryczną broń.

Wyprawa mająca na celu uratowanie świata przed zagładą tym razem nie jest tak rozbudowana i skomplikowana, jak miało to miejsce w poprzednich częściach. Wystarczy wykonać tylko kilka ważniejszych zadań i już, Enroth jest uratowany.

Interakcja ze światem i zamieszkującymi go postaciami jest bardzo prosta. Twórcy i tym razem nie wymyślili nic nowego. Rozmowa z Bohaterem Niezależnym ogranicza się do wybrania tematu, który cię interesuje i odebrania poleceń dotyczących misji. Dialogi? Po co komu dialogi...

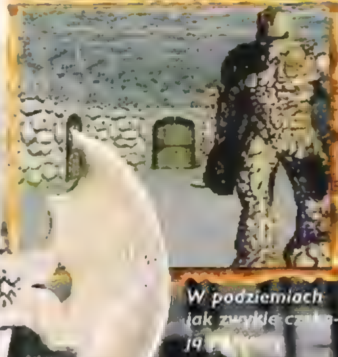
M&M VIII to kolejna gra z cyklu „tylko dla fanatyków". DAY OF THE DESTROYER nie zaskakuje niczym nowym, tak jak np. PLANESCAPE: TORMENT. Cała seria przygód na Enroth to klasyczne gry RPG starego stylu – stylu, który niestety jest już przeszłością.



Wyspa Jaszczuroludzi jest oblegana przez krwawych piratów



Tej strony nie może przegapić żaden miłośnik cyklu. Na uwagę zasługują zwłaszcza galerie broni i postaci



W podziemiach jak zwykle czeka-

PC	PSX	N64	DC	A

Might & Magic VIII
RPG

☎ | 3 DO / IM Group | 1 gracz

Min: Pentium 166, 32 MB RAM
Zal: Pentium II 266, 32 MB

Grafika 2 | Dźwięk 2 | Frajda 2

(+) Raz jeszcze możesz uratować Enroth przed zagładą
(−) Nie zawiera żadnych nowych elementów w porównaniu do poprzednich części

W porównaniu z możliwościami dzisiejszych gier, M&M prezentuje się dość prymitywnie — **2**

Tekst: Maciej Jurewicz

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy ZIBI możecie wygrać CYFROWY APARAT FOTOGRAFICZNY CASIO QV300! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartki pocztowe z kuponem ze strony 64 i odpowiedzią na pytanie: Czy aparat CASIO QV8000 umożliwia nagrywanie krótkich filmów?

CASIO

Aparat cyfrowy bez tajemnic

Spust migawki

Tak samo, jak w zwykłym aparacie jego naciśnięcie powoduje zrobienie zdjęcia. Dodatkowo startuje i zatrzymuje nagrywanie filmu (jeśli aparat posiada taką możliwość). W niektórych modelach w tym miejscu znajduje się także wyłącznik całego urządzenia

Ustawianie rodzaju zdjęcia i funkcji menu

Obracając to pokrętło wybierasz typ zdjęcia (np. panoramiczne). Przyciski obok służą do poruszania się po menu opcji aparatu. Takie rozwiązanie stosowane jest czasami w kamerach

Lampa błyskowa

Umożliwia robienie zdjęć w warunkach słabego oświetlenia (wieczorem, nocą lub podczas imprezy, gdy wysiądą bezpieczniki). Lampa błyskowa działa na niewielką odległość i niekiedy jej światło może nie być wystarczające do zrobienia dobrego zdjęcia

Obiektyw

Bardzo ważna część każdego aparatu, nie tylko cyfrowego! Od precyzji wykonania soczewek zależy jakość zdjęć. W aparatach cyfrowych za obiektywem ukryta jest matryca CCD

ZOOM

Ten przycisk służy po prostu do przybliżania i oddalania widoku fotografowanego obiektu – zupełnie tak samo, jak w kamerze wideo. Dzięki tej funkcji nie musisz np. pokonywać ogrodzenia w ZOO, aby sfotografować wściekłego tygrysa...

Czujnik pomiaru oświetlenia

Dzięki niemu aparat może sprawdzić, czy ilość światła jest wystarczająca, aby wykonać dobre zdjęcie. Jeśli uzna, że jest za ciemno – zablokuje migawkę i poinformuje użytkownika, aby włączył lampę błyskową

Wyświetlacz LCD

Dzięki niemu nie tylko zobaczysz fotografowany obiekt, ale także przejrzysz już zrobione zdjęcia. Poza tym przy jego pomocy aparat informuje cię np. o wyczerpywaniu się baterii czy zapełnieniu karty pamięci

Przycisk MENU

Do niektórych opcji aparatu dostęp jest możliwy poprzez menu ukazujące się na wyświetlaczu z tyłu aparatu. Naciskając ten przycisk uaktywniasz menu

Przełącznik rodzaju pracy aparatu

Niektóre aparaty cyfrowe pozwalają nie tylko robić zdjęcia, ale także nagrywać krótkie filmy. Tym przełącznikiem wybierasz żądany tryb pracy (nagrywanie/odtwarzanie)

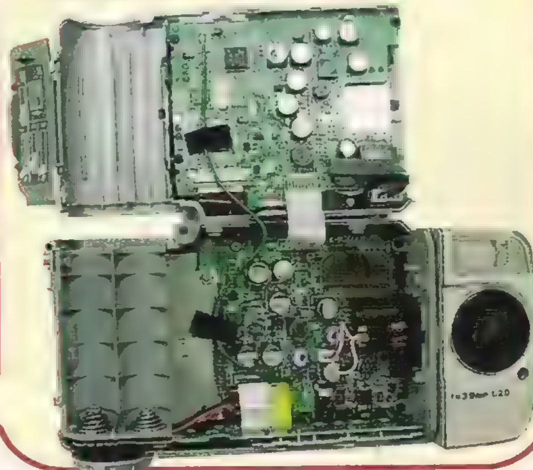


Przyciski sterujące

Umożliwiają sterowanie poszczególnymi funkcjami aparatu (uaktywnienie lampy błyskowej, automatyczne/ręczne ustawianie ostrości, itp.). Dzięki nim możesz też np. kasować nieudane zdjęcia

Nie ma miejsca na film!

Największe różnice pomiędzy aparatem cyfrowym i tradycyjnym widać dopiero po otwarciu obudowy. Zamiast kasetki z filmem znajduje się tutaj tylko skomplikowana elektronika



Aparaty cyfrowe
zdjęcia dla niecierpliwych



Już niedługo nadejdą wakacje, czas kiedy wykonujesz najwięcej fotografii. Więc jeśli jeszcze nie masz aparatu, a chcesz szybko i wygodnie zapełnić swój album bez potrzeby wywoływania kliszy, powinieneś zastanowić się nad zakupem modelu cyfrowego



Cyfrowe aparaty fotograficzne zrewolucjonizowały proces uzyskiwania zdjęć. Przede wszystkim zupełnie nowy jest sposób w jaki oglądasz obraz. Oprócz standardowego wizjera, „cyfrówki" posiadają z tyłu niewielki (ok. 1,8") ekran LCD, na którym na bieżąco możesz obserwować „obiekt twojego zainteresowania". Po zakończeniu sesji wykonane zdjęcia można przejrzeć w celu np. wyrzucenia nieudanych ujęć. Część aparatów posiada także wyjście TV, dzięki czemu fotografie można przeglądać na dużo większym ekranie telewizora. Wprawdzie sama czynność „namierzania" upragnionego widoku i zwalniania migawki nadal wygląda bardzo podobnie, to jednak sposób przechwytywania światła uległ całkowitej zmianie. W klasycznym aparacie po zwolnieniu migawki następuje naświetlenie specjalnej, czułej na światło, kliszy fotograficznej. Następnie, poprzez stosowne procesy chemiczne, obraz przenoszony jest na papier. Jest to jednak dosyć skomplikowane i w przypadku fotografii kolorowych praktycznie niewykonalne w warunkach domowych.

Niestety, cyfrowe aparaty mają także bardzo istotną wadę – są bardzo drogie. Ich ceny zaczynają się dopiero od około 2500 złotych.

Zdjęcie bez zdjęcia?

W przypadku aparatów cyfrowych sprawa wygląda zupełnie inaczej. Podobnie jak zwykłe modele posiadają one szklany obiektyw i lampę błyskową. Podstawowa różnica tkwi w rodzaju nośnika obrazu, czyli elemencie światłoczułym, który przechwytuje promienie świetlne odbite od fotografowanego obiektu. W aparatach cyfrowych zamiast kliszy zamontowana jest specjalna matryca CCD (Charged Coupled Device). Działa ona podobnie jak ekran ciekłokrystaliczny LCD (stosowany np. w notebookach) tylko proces przebiega odwrotnie. Ekran LCD złożony jest z ogromnej liczby maleńkich plamek. Do każdej z nich doprowadzony jest sygnał elektryczny o określonym napięciu. Zależnie od jego wartości plamka emituje światło innego koloru. Z pewnej odległości zespół wielu takich plamek jest przez ciebie widziany jako jednolity obraz. W matrycy CCD również znajdują się takie miniaturowe elementy, i także doprowadzone są do nich połączenia. Tutaj jednak to elementy generują stosowne sygnały elektryczne, zależne od światła padającego na określoną część światłoczułej matrycy. Tak uzyskane sygnały zamieniane są przez elektronikę aparatu na postać cyfrową, a następnie kompresowane i zapisywane w pamięci aparatu. Kompresja ma na celu zwiększenie maksymalnej liczby zdjęć, jakie możesz wykonać bez potrzeby ich przegrywania. Zazwyczaj zdjęcia zapisywane są w postaci plików w bardzo popularnym formacie JPEG, dzięki czemu żaden użytkownik komputera nie powinien mieć problemów z ich obejrzeniem. Gotowe obrazki w postaci plików zgrywane są na specjalne karty pamięci o pojemności od 4 do kilkudziesięciu MB.



PhotoCam Pro firmy Trust mimo trochę nietypowego jak na aparat fotograficzny kształtu obudowy jest ciekawą propozycją dla coraz liczniejszych zwolenników fotografii cyfrowej



Najnowszy aparat Agfy o wdzięcznej nazwie ePhoto CL 30 Clik! zapisuje zdjęcia na specjalnych dyskietkach produkowanych przez firmę iOmega. Na jednym takim nośniku o pojemności 40 MB można zmieścić aż 260 ujęć

Album na cyfrowe fotki

Obecnie większość aparatów na rynku obsługuje jeden z dwóch przyjętych standardów kart: CompactFlash lub SmartMedia. Przy zakupie aparatu warto zwrócić uwagę,

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Zdjęcia: materiały prasowe producentów

Pstryk... i co dalej?

Aparaty cyfrowe umieszczają przechwycone obrazy na specjalnych kartach pamięci o pojemności od kilku do kilkudziesięciu MB. Istnieje kilka standardów kart, ale najbardziej popularne są dwa z nich: CompactFlash wykorzystywany między innymi w aparatach Epsona i Kodaka oraz SmartMedia – używana przez aparaty Agfa i Toshiba. Niektórzy producenci próbują promować swoje własne standardy kart pamięci, takie jak Digital Science Picture Card Kodaka czy Memory Stick firmy Sony. Ta ostatnia może pomieścić aż 64 MB danych i jest promowana jako uniwersalny nośnik znajdujący zastosowanie nie tylko w aparatach, ale także w cyfrowych dyktafonach, kamerach czy walkmanach. Wszystkie te karty, oprócz niepodważalnych zalet, takich jak stosunkowo duża pojemność przy małych wymiarach i niewielkie zapotrzebowanie na energię, mają jednak jedną podstawową wadę – są bardzo drogie. Dlatego producenci aparatów cyfrowych starają się znaleźć inny, tańszy nośnik elektronicznych fotografii. Sony przedstawiło aparat wyposażony w standardową stację obsługującą tanie i ogólnodostępne dyskietki 3,5 cala, przy pomocy których bez problemu można wymieniać dane z komputerem. Niestety, stacja dysków jest bardzo „prądożerna", a pojemność 1,44 MB z trudem pozwala zmieścić kilka ujęć w niskiej rozdzielczości. Ogromne nadzieje można wiązać z nowym napędem firmy iOmega o wdzięcznej nazwie Clik! (nie jesteśmy zamieszani w jego produkcję). W pamięci o pojemności 40 MB można zapisać aż 260 zdjęć. Na razie jedynym aparatem obsługującym ten standard jest nowy produkt firmy Agfa – e Photo CL30.



Jeden z najnowszych przebojów firmy Casio model Qv-3000 oferuje rozdzielczość 2,1 Mega Pixseli, co zapewnia profesjonalną jakość zdjęć



Power Shot Pro70 Canona o futurystycznym kształcie i niesamowitych możliwościach powinien zainteresować przede wszystkim profesjonalistów



Cyfrowy aparat Kodaka DC 240 cieszy oczy kolorową, półprzezroczystą obudową, która wyróżnia go spośród modeli oferowanych przez konkurencję

jaką kartę producent dołącza do aparatu, ponieważ czasami opłaca się kupić droższy model z większą kartą niż dokupować oddzielnie dosyć drogi dodatkowy nośnik (np. karta SmartMedia 32 MB kosztuje prawie 600 zł). Pojemność karty ma ogromne znaczenie, jeśli zamierzasz robić dużą serię zdjęć w plenerze. Jeżeli zadowolisz się mniejszą rozdzielczością, nie będziesz miał żadnych kłopotów – na karcie 8 MB zmieści się ok. 40 zdjęć. Problemy mogą pojawić się dopiero przy wykorzystaniu trybu wysokiej rozdzielczości – karta 8 MB wystarczy ci tylko na 8 zdjęć w formacie 1600 na 1200. Rozwiązaniem może być pamięć Microdrives firmy IBM. Posiada ona 340 MB, co wystarczy na 400 zdjęć w najwyższej rozdzielczości lub na ponad 800 przy gorszym trybie 800 na 600. Pamięć ta ma jednak podstawową wadę – jest kompatybilna tylko z niektórymi modelami „cyfrówek". Aby usprawnić wymianę danych z komputerem, można go wyposażyć w czytnik kart pamięci, kosztujący ok. 400 zł. Po jego instalacji system będzie traktował go jako dodatkowy napęd. Jeśli wykorzystujesz tylko jedną kartę, na stałe zamontowaną w aparacie, możesz przesłać dane łącząc aparat z komputerem poprzez port USB lub RS–232 (inaczej COM). Niektóre modele aparatów cyfrowych umożliwiają podłączenie drukarki i bezpośredni wydruk fotografii przechowywanych w pamięci bez potrzeby ich kopiowania na dysk komputera. Dzięki temu gotową fotografię możesz otrzymać prawie natychmiast po jej wykonaniu.

Podstawowym parametrem decydującym o jakości zdjęć jest liczba pojedynczych elementów światłoczułych umieszczonych w matrycy CCD. Tutaj, jak w wielu innych przypadkach, obowiązuje zasada „im więcej tym lepiej". Liczbę pikseli określa się w MegaPixelach. Aby uzyskać w miarę wierne fotografii, porównywalne z uzyskiwanymi w zwyczajnych aparatach, „cyfrowiec" musi przekraczać granicę 1 MegaPixela. Oferowana przez tanie modele rozdzielczość 1280 na 1024 jest w pełni wystarczająca do półprofesjonalnych czy domowych zastosowań. Obecnie coraz więcej modeli oferuje tryb 1600 na 1200, dzięki czemu mieszczą się one w kategorii aparatów 2 MegaPixelowych. Niedawno na rynku pojawiły się modele 3 MegaPixelowe oferujące szokujące rozdzielczości – 2048 na 1536 pikseli. Zdjęcie wykonane takim aparatem możesz powiększać do dowolnych formatów bez strachu, że obraz stanie się rozmazany i szczegóły nieczytelne.



Aby otrzymać zdjęcia z aparatu cyfrowego, nie musisz włączać komputera! Dzięki drukarce Hawlett Packard można wydrukować je od razu po wykonaniu



ROBOTY – następcy człowieka?

Roboty pojawiają się dzisiaj już nie tylko w filmach i książkach s-f. Co prawda większość z nich na razie nie przypomina ludzi, ale wkrótce może się to zmienić

Kiedy w 1920 r. czeski pisarz Karel Capek na potrzeby swojej sztuki „R.U.R." wymyślił słowo ROBOT, nikt – włącznie z autorem – nie mógł przypuszczać, że termin ten zrobi w ciągu następnych stu lat wprost oszałamiającą karierę. Robot Capka był człekokształtną maszyną, która posiadała inteligencję i była w stanie odczuwać emocje. Pierwotny wizerunek robota stworzony przez Capka wszedł na stałe do literatury i filmu – pamiętasz przecież postacie robotów z wielkiej trylogii George'a Lucasa „Gwiezdne Wojny".

ŚLICZNA MARLIN MONROE

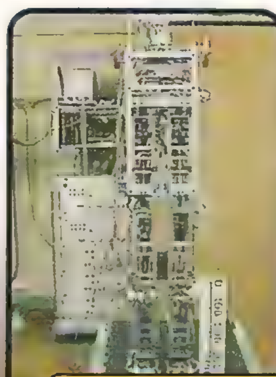
Mniej więcej w tym samym czasie, gdy Lucas kończył zdjęcia do swojej kultowej trylogii, naukowcy właśnie rozpoczynali prace przy budowie dwunożnej maszyny kroczącej o wdzięcznym imieniu Monroe (od Marylin Monroe oczywiście).

Ta ślicznotka ważyła 22 kg i miała raczej przeciętny wzrost: 120 cm. Oczywiście posiadała też niezwykle piękne nogi – niemal tak długie jak nogi człowieka o wzroście 160 cm. Utrzymanie równowagi umożliwiały jej dwa giroskopy (skomplikowane urządzenia mechaniczne). Chodem Monroe sterowały trzy komputery – jeden z nich planował trasę, a dwa pozostałe sterowały bezpośrednio serwomotorami, czyli silnikami napędzającymi robota.

ROBOT! BACZNOŚĆ!

Nie ma jeszcze takich robotów, jakie przedstawione są w filmach SF. Istniejące konstrukcje bipedów nadal bardziej przywodzą na myśl maszyny konstruktora Trurla z „Cyberiady" Stanisława Lema niż obdarzonego ludzkimi przywarami i wygadanego C3PO. Większość projektów badawczych z dziedziny robotyki, poświęconych maszynom kroczącym, koncentruje się na problemach poruszania się robotów.

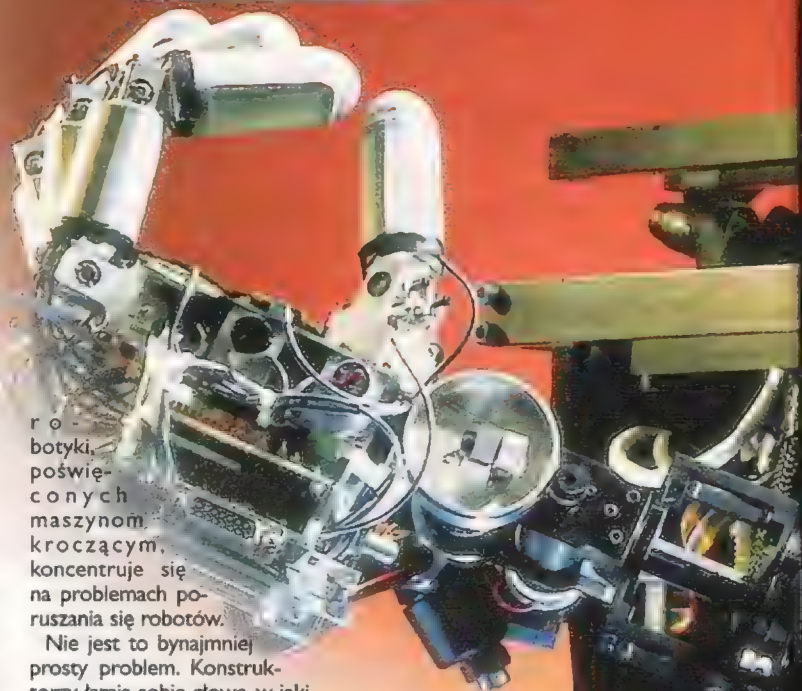
Nie jest to bynajmniej prosty problem. Konstruktorzy łamią sobie głowę, w jaki sposób zapewnić stabilny chód maszyny, aby robot się nie przewracał. Jeśli chciałbyś bowiem stworzyć robota, któremu nigdy nie przytrafiłby się upadek, powinieneś wyposażyć go w przynajmniej cztery odnóża. W ten sposób robot nigdy nie straci równowagi, gdyż w czasie chodzenia trzy z jego nóg zawsze będą znajdować się na ziemi. Natomiast stworzenie robota dwunożnego jest dużo trudniejsze i wymaga skomplikowanych wyliczeń matematycznych.



Monroe przypomina skomplikowane urządzenie mechaniczne, a nie robota



Wabot-2 nie jest może nowym wcieleniem Chopina, ale potrafi już grać na organach



Cog to antropomorficzny robot obdarzony namiastką sztucznej inteligencji, który jest w stanie słyszeć, widzieć i reagować na wszystko, co dzieje się dookoła. Być może doświadczenie zdobyte w trakcie jego budowy pozwoli skonstruować inteligentne roboty



Ludzie nie dysponują jeszcze technologią umożliwiającą stworzenie robota podobnego do morderczej maszyny z filmu Terminator



Nexus 6 z filmu Blade Runner nie była robotem, ale androidem, czyli istotą w pełni przypominającą człowieka

Najbardziej zaawansowaną konstrukcją robota antropomorficznego jest na dzień dzisiejszy Honda Human Robot. W wersji P2 (ostatnio słyszy się coraz więcej o udoskonalonej wersji Honda Human Robot o oznaczeniu P3) jest on zaopatrzony w dwie ręce i dwie nogi, sensory siły i wizji oraz giroskopy stabilizujące. Przy wzroście 180 cm waży około 210 kg! Został zaprojektowany do użytku domowego i jest w stanie dość swobodnie się poruszać: może wchodzić i schodzić po schodach. P2 jest też wyposażony w układ sztucznej inteligencji, co umożliwia mu podejmowanie decyzji w zależności od warunków otoczenia, a zatem może on omijać najróżniejsze przeszkody. Niestety, P2 zużywa bardzo dużo energii elektrycznej – jego bateria musi być wymieniana co 25 minut!

Niedawno w laboratorium Cornell University stworzono mechaniczną konstrukcję, która porusza się stabilnym chodem mimo braku jakiejkolwiek sensoryki, czyli elektronicznych odpowiedników ludzkich zmysłów, takich jak wzrok, słuch itp. Ta nowa konstrukcja ma jednak niewiele wspólnego z prawdziwym robotem, jest to raczej zabawka, jednak zużywa ona znacznie mniej energii elektrycznej niż P2.



Istniejące obecnie roboty nie mogą jeszcze pokonywać samodzielnie większych odległości

Wyniki badań są na tyle obiecujące, że być może niebawem doczekamy się wyprodukowania maszyny dwunożnej, która będzie mogła poruszać się jak człowiek i jednocześnie podejmować decyzje.

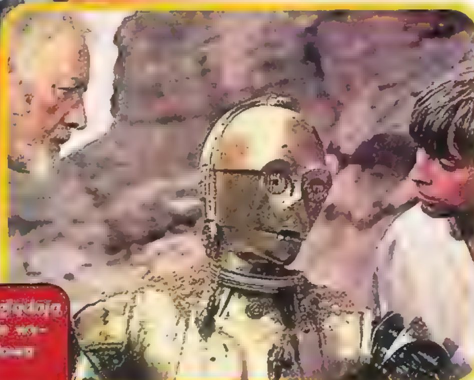
MECHANICZNY ELVIS

Istnieją już roboty antropomorficzne (człekopodobne), które z założenia mają służyć do wykonywania pewnych ściśle określonych funkcji. Do takich należy na przykład WABOT–2, robot–muzyk stworzony w laboratoriach Waseda University w 1984 r. Ma on rozbudowane sensory wizji – jest w stanie odczytywać zapis muzyczny, a skomplikowana budowa dłoni umożliwia mu grę na elektronicznych organach. Nogi robota nie służą do chodzenia, ale wyłącznie do obsługi pedałów instrumentu. WABOT–2 jest niezwykle ciekawą konstrukcją. Inteligencja maszynowa, w jaką jest wyposażony, pozwala mu np. na akompaniowanie śpiewającemu człowiekowi, a także na realizację własnych prostych tematów muzycznych. W 1987 roku powstała nowa wersja tego robota: WASUBOT.



Filmowe androidy zachowują się jak ludzie. Nie zostały zbudowane z metalu, lecz z tworzyw i substancji przypominających ludzką skórę i kości

Jedną z ostatnich nowinek w dziedzinie robotyki, a w szczególności robotów antropomorficznych, jest skonstruowany w laboratoriach Volkswagena robot – kierowca Klaus. Potrafi on prowadzić samochód – dwoma rękami ujmuje kierownicę, a trzecią obsługuje przełączniki w samochodzie – zmiana świateł, kierunkowskazów itp. Klaus zdał egzamin na placu manewrowym, co jest dużym osiągnięciem – nie każdy człowiek jest w stanie dokonać tej sztuki. Niestety, koncern Volkswagen nie przewiduje seryjnej produkcji tego modelu robota. Jednak naukowcy ciągle pracują nad stworzeniem maszyny zdolnej do zastąpienia człowieka w pracach, które do tej pory są tylko ludzką domeną.



Współczesne roboty wyglądają efektownie, ale nigdy nie wygrałyby pojedynku na słowa z legendarnym C3PO

Kilka przydatnych terminów

- **android** – robot do złudzenia przypominający człowieka
- **biped** – robot poruszający się na dwóch nogach
- **giroskop** – specjalne urządzenie, które niezależnie od warunków zewnętrznych, przechyłów, wstrząsów itp. nie zmienia swojego położenia
- **robot antropomorficzny** – po prostu robot, który przypomina człowieka
- **robot autonomiczny** – robot, który posiada własną inteligencję umożliwiającą mu działanie bez nadzoru człowieka, a więc np. omijanie przeszkód. Posiada też własne źródło zasilania
- **serwomotory** – specjalny rodzaj silników elektrycznych stosowanych w robotyce
- **sensoryka** – wszelkiego rodzaju czujniki zastępujące zmysły ludzkie, a więc wzrok, słuch, węch, dotyk, smak i zmysł równowagi

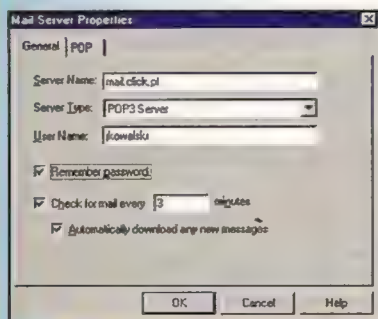
Tekst: Aleksandra Michalska, Zdjęcia: Archiwum, East News

Netscape Communicator

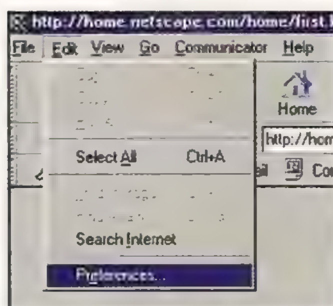
jak skonfigurować e-mail?

Poczta elektroniczna jest chyba jedną z najpopularniejszych usług związanych z Internetem. Każdy może posiadać konto e–mail, i to za darmo. Jak jednak skonfigurować przeglądarkę, aby sprawnie obsługiwała sieciową pocztę?

Zarówno popularny Internet Explorer, jak i Netscape Communicator posiadają funkcję obsługi poczty e–mail. O ile jednak Microsoft do tego celu przygotował osobny program – Outlook Express, to jego konkurent umieścił moduł pocztowy w samej przeglądarce. Obydwa rozwiązania mają swoje plusy i minusy, jak również zwolenników oraz zajadłych przeciwników. W tym numerze CLICKA! zajmiemy się konfiguracją Netscape'a.



Jeśli chcesz, aby program sam sprawdzał konto e–mail i nie pytał się ciągle o hasło, zajrzyj do menu EDIT > PREFERENCES > MAIL & NEWSGROUPS > MAIL SERVERS. Tam wybierz INCOMING MAIL SERVERS i guzik EDIT. Zaznacz REMEMBER PASSWORD oraz CHECK FOR MAIL...



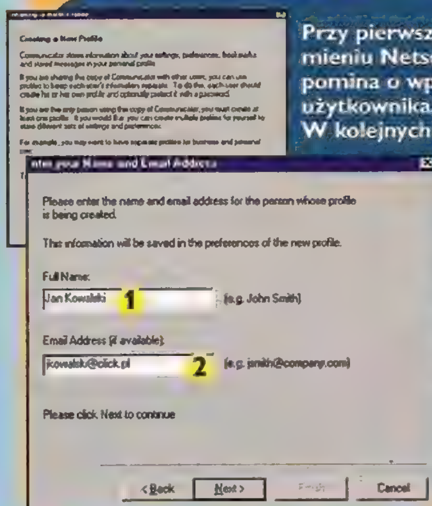
Do wszystkich opcji konfiguracyjnych masz dostęp z menu EDIT, funkcja PREFERENCES...

ZACZYNAMY...

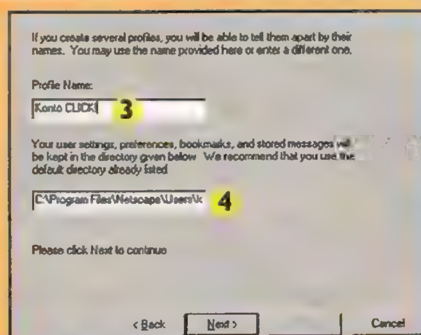
Po zainstalowaniu programu i jego pierwszym uruchomieniu powinieneś zobaczyć komunikat przypominający ci o konieczności wpisania swoich danych (w ramkach obok, krok po kroku, opisujemy cały proces konfiguracji). Communicator pozwala ci wybrać przy starcie tzw. profil użytkownika – oznacza to po prostu, że może obsługiwać wiele kont poczty e–mail (np. twoje, twojego brata, siostry czy rodziców). Niestety, nie można przełączać programu w trakcie pracy na obsługę innego konta – musisz wyjść z Netscape'a i uruchomić go ponownie, wybierając drugiego użytkownika.

Jeśli jednak wprowadziłeś dane tylko jednej osoby, przeglądarka przy starcie nie będzie wyświetlała okienka z pytaniem o wybór użytkownika – dzięki temu oszczędzasz czas.

Przed konfiguracją programu zapisz sobie dokładne dane twojego konta. Poza adresem e–mail będziesz potrzebował też nazw serwerów poczty przychodzącej (**incoming mail server**) i wychodzącej (**outgoing mail server**), nazwy użytkownika (jest nią zazwyczaj pierwsza część adresu) oraz oczywiście hasła dostępu do konta. Ponieważ Netscape Communicator potrafi też obsługiwać korespondencję z list dyskusyjnych,

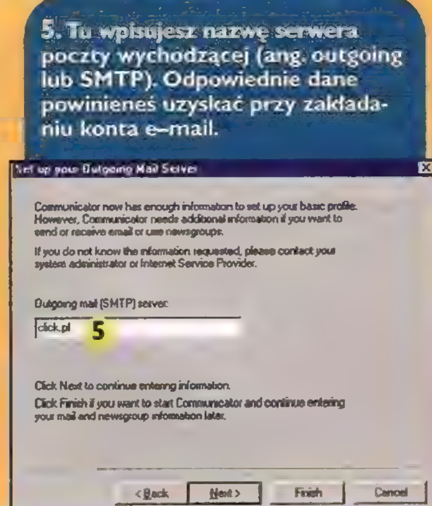


Przy pierwszym uruchomieniu Netscape sam przypomina o wpisaniu danych użytkownika.
W kolejnych oknach powinieneś podać:
1. Swoje imię i nazwisko – pojawi się ono w nagłówku każdego listu
2. Adres e–mail (jeśli posiadasz już założone konto pocztowe).



Następnie podaj:
3. Nazwę profilu użytkownika (np. Moja prywatna poczta, itp.)
4. Lokalizację katalogu, w którym będzie zapisywana poczta – jeśli nie musisz, to jej nie zmieniaj...

5. Tu wpisujesz nazwę serwera poczty wychodzącej (ang. outgoing lub SMTP). Odpowiednie dane powinieneś uzyskać przy zakładaniu konta e–mail.



przyda ci się także adres takiego serwera. Tak przygotowany możesz zabrać się za wpisywanie odpowiednich danych...

To już prawie koniec... Jeszcze tylko wprowadź:

6. Nazwę użytkownika stosowaną przy łączeniu się z serwerem (zwykle jest to pierwsza część adresu e-mail, do znaczka @)
7. Nazwę serwera poczty przychodzącej (ang. incoming). Często jest ona identyczna, jak poczty wychodzącej (potrzebne dane dostajesz przy zakładaniu konta).
8. Rodzaj serwera poczty – w większości wypadków będzie to POP3.

9. Netscape potrafi także obsługiwać korespondencję z list dyskusyjnych. Aby brać udział w tych debatach, musisz podać nazwę serwera list dyskusyjnych.

LEPIEJ I WYGODNIEJ

Aby móc wygodnie pracować, musisz jeszcze zajrzeć do preferencji programu i zmienić kilka opcji. Większość użytkowników Netscape używa angielskojęzycznej wersji programu, ale praca z nim nie jest zbyt trudna. Nie sprawia problemu również obsługa polskich znaków – musisz jedynie nauczyć przeglądarkę je rozpoznawać. Po prostu z menu View wybierz opcję **Character Set**, a następnie **Central European ISO 8859-2**. Teraz ponownie wejdź do tego menu i zaznacz **Set Default Character Set**. Skorzystaj z menu Edit i Preferences. Tu masz dostęp do wszystkich opcji programu, także zmiany adresu e-mail (gdybyś przeprowadził się na inny serwer...).

Na początku sprawdź ustawienia **Apperances/ Fonts**. W okienku **For the Encoding** powinieneś wybrać **Central European**. Niżej zaznacz jeszcze krój liter, który ma być używany przez przeglądarkę. Następnie w **Navigator/Languages**, korzystając z funkcji **Add**, dodaj obsługę języka polskiego „**Polish**".



NIECHCIANE LISTY

Pośród trafiającej do ciebie korespondencji na pewno znajdzie się sporo reklam lub listów od... natarczywych znajomych. Korzystając z funkcji filtrowania poczty, możesz od razu posłać je do kosza na śmiecie. Musisz tylko znać adres, z którego wysyłane są kłopotliwe przesyłki. Uaktywnij funkcję **Message Filters** – określ tam dokładne wymagania, jakie musi spełnić e-mail, aby wylądować w śmieciach bez twojej pomocy. Uwaga – unikniesz niemiłych niespodzianek, kiedy nie będziesz kasował niechcianych przesyłek, ale umieszczał je w osobnym katalogu. Raz na jakiś czas będziesz mógł sprawdzić, czy w śmieciach nie zaplątała się jakaś ważna wiadomość i dopiero potem dokonać aktu zniszczenia.

Pamiętaj także o zasadzie „Nie czyń drugiemu, co tobie niemiłe". Skoro sam nie lubisz nachalnej korespondencji, reklamówek i innych bzdur – nie wysyłaj podobnych listów do swoich znajomych, a odwdzięczą ci się tym samym.

POLSKIE LITERKI I NETSCAPE

Netscape zna wiele języków, także polski. Trzeba tylko włączyć odpowiednie opcje. W tym celu wejdź do PREFERENCES i wybierz FONTS. Teraz ustaw wszystko tak, jak na obrazku obok. Dzięki temu powinieneś nie mieć już problemów z polskimi znakami...

W zakładce NAVIGATOR / LANGUAGES korzystając z opcji ADD, dodaj obsługę języka polskiego (dla nie znających angielskiego – Polish).

I TO JUŻ WSZYSTKO

Oczywiście Netscape Communicator nie jest jedynym programem obsługującym e-mail. W Sieci znajdziesz wiele bardzo praktycznych, małych narzędzi przeznaczonych wyłącznie do poczty elektronicznej. Jak zwykle wybór najlepszego programu zależy wyłącznie od ciebie. Jeśli nie lubisz Internet Explorera oraz Outlooka, a do tego nie znasz angielskiego, możesz skorzystać także z polskiej wersji przeglądarki Netscape Communicator – Sylaba Komunikator.

FILTRUJEMY KORESPONDENCJĘ...

1. Folder, który ma być poddany filtrowaniu (poczta przychodząca – Inbox).
2. Uaktywnione filtry (w kolejności stosowania)
3. Zdefiniowanie nowego filtru
4. Edycja starego
5. Usunięcie...

Definiowanie filtru polega na określeniu adresu e-mail lub tematu listów, które mają być np. kasowane... Nie ma w tym nic trudnego!

Aby uaktywnić filtry poczty, w oknie odbioru wybierz EDIT, a potem MESSAGE FILTERS

INFO

Dla każdego coś miłego

■ *Nikt jak dotąd nie rozstrzygnął (i zapewne długo tego nie zrobi), co jest lepsze – Internet Explorer czy Netscape. Na pewno wadą obydwu programów jest... ich spora objętość. Jeśli potrzebujesz narzędzia służącego wyłącznie do odbierania poczty, możesz więc skorzystać z innego, prostszego oprogramowania.*

■ *Sporo oprogramowania do obsługi poczty znajdziesz pod adresami:*
http://tucows.icm.edu.pl
http://www.freewarelist.com
http://www.thefreesite.com

Tekst: R.J., „Yackoo", Zdjęcia: Stockbyte

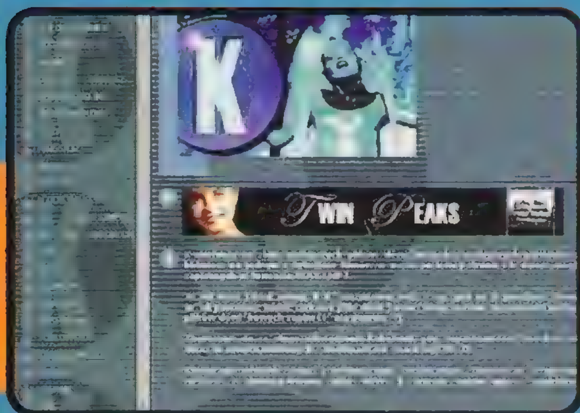
www.klaps.com

Chyba każdy z nas lubi chodzić do kina, aby choć na chwilę przenieść się w inny świat. Są też tacy, którzy nie mogą żyć bez wielkiego ekranu! Dla wszystkich, których interesuje, co się kręci i jak się kręci w świecie filmu, przedstawiamy wybór stron poświęconych Dziesiątej Muzie



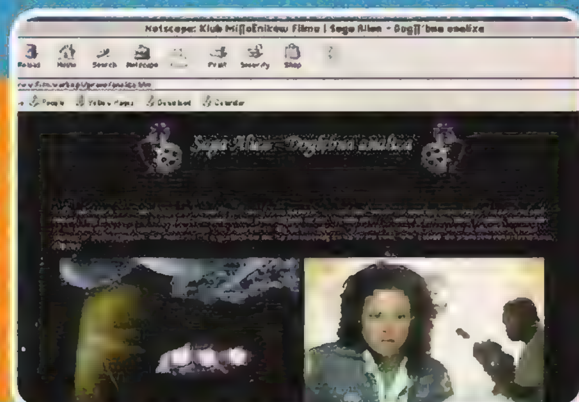
http://www.efix.wokiss.wlkp.pl

Jeśli nie możesz doczekać się dalszych części „Gwiezdnych Wojen" albo „Matrixa", zawsze możesz chwycić za kamerę i zabrać się samemu za kręcenie własnych filmów. Na tej stronie znajdziesz mnóstwo ciekawych podpowiedzi i rozwiązań, dzięki którym będziesz mógł stworzyć np. własny mocy kamery. Tutaj dowiesz się, jak sprawić, aby twoi bohaterowie mogli ciskać większymi przedmiotami o ziemię, jak możliwie samemu stosować technikę bluebox lub sklonować się, nie będąc owcą... Wszystkie informacje zawierają ilustrowany komentarz oraz porady dotyczące fachowego oprogramowania.



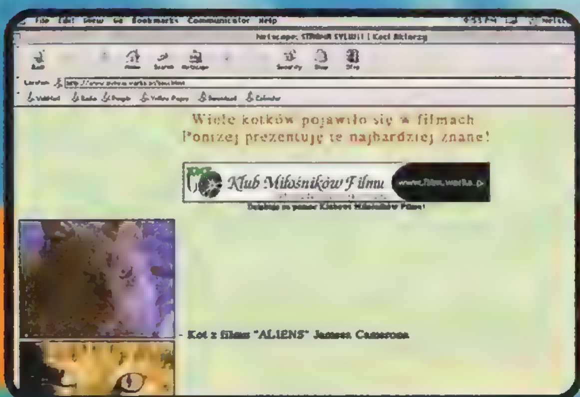
http://www.stopklatka.pl/kakofonia

Jeśli chcesz, aby twój komputer przy wyłączaniu oznajmiał głosem Stuhra „Chodźmy stąd, bo jeszcze będzie na nas" lub zapowiadał głosem Arnolda „I'll be back", to znalazłeś właściwy adres. Tutaj znajdują się setki cytatów z całej masy polskich i zagranicznych filmów. Uporządkowano je alfabetycznie, zaś wszystkie pliki opatrzono dodatkowym opisem: kto wypowiada daną kwestię i jaka jest pojemność pliku z nagraniem. Poza cytatami, na stronie znajdują się również pojedyncze utwory ze ścieżek dźwiękowych (mp3 bądź RealAudio).



http://www.film.warka.pl

Strona Klubu Miłośników Filmu, skupiającego osoby, które nie mogą żyć bez X Muzy. Sam Klub istnieje od sierpnia 1999 r. Aby stać się jego członkiem, trzeba zdać test ze znajomości sztuki filmowej. Na stronie znaleźć można m.in. opracowania, których autorami są członkowie Klubu – są to nie tylko recenzje czy biografie, ale i poważne teksty analityczne. W dziale „Forum" dowiesz się np., jaka postać jest przez członków Klubu uznawana za najczarniejszy złoczyńcę w dziejach kina. Zainteresowani mogą tu również odnaleźć adres filmowego ulubionego aktora i przesłać swoją opinię uznania. Można także sprawdzić, jakie ciekawe filmy pojawią się w telewizji. Całość uzupełnia zbiór zwiastunów i cytatów z filmowych dialogów w formacie mp3, midi czy wav oraz kolekcja ponad 100 scenariuszy filmowej klasyki i najnowszych produkcji.



http://www.sylwia.warka.pl/koci.html

Prywatna strona Sylwii. Dla kinomanów jest ona o tyle interesująca, że znajdują się na niej zdjęcia puchatych i miauczących aktorów, występujących w takich filmach, jak: „Obcy", „Piąty element", „Austin Powers", czy „Smętarz dla zwierzaków". Jeśli chcesz zobaczyć słynnego Kota-Zająca z „Misia" Stanisława Barei i lubisz puszyste czworonogi, powinienes koniecznie odwiedzić tę stronę.

SERWISY FILMOWE



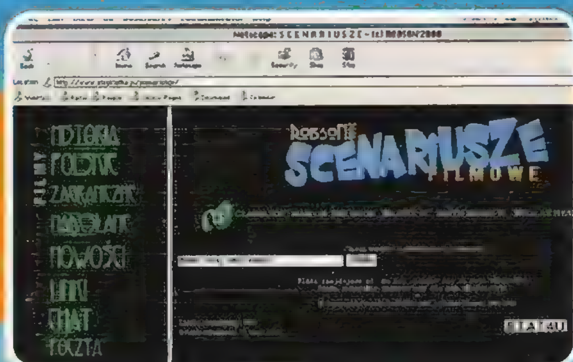
http://www.stopklatka.pl, http://film.wp.pl

Filmowa witryna Wirtualnej Polski. Tutaj możesz sprawdzić, co w najbliższym czasie wejdzie na ekrany. Dzięki wyszukiwarce możesz obejrzeć aktualny repertuar kin w twoim mieście. W serwisie co tydzień umieszczana jest jedna z nowych produkcji; można również zapoznać się z najnowszymi plotkami z filmowego światka. Każdy z prezentowanych tutaj filmów opatrzony jest krótką notką dotyczącą fabuły oraz obsady i ekipy produkcyjnej. Można tu również znaleźć fotosy, linki oraz recenzje pisane przez samych widzów. Z kolei w dziale „Ludzie filmu" znajdują się krótkie notki dotyczące znanych aktorów i reżyserów.

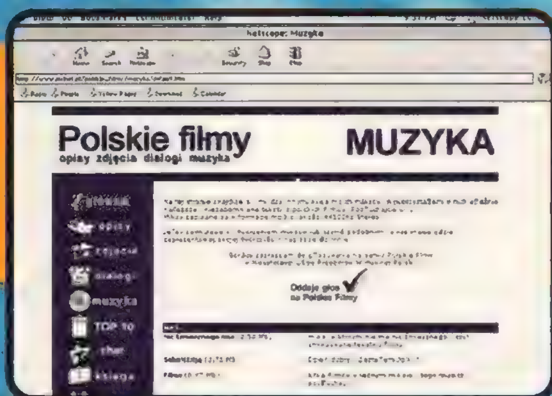
Bardzo podobną witryną jest Stopklatka (http://www.stopklatka.pl). Można znaleźć tam podobne materiały, jak w serwisie Wirtualnej Polski, z tą różnicą, że jest ich więcej, m.in. okładki płyt z muzyką filmową i zapowiedzi aż do roku 2001 r.

http://www.stopklatka.pl/scenariusze

Strona-magazyn, na której znajdują się tylko i wyłącznie scenariusze znanych filmów. Podzielono je na polskie (tych jest zdecydowanie mniej) i zagraniczne (które stanowią 95% całości). W osobnym dziale znajdują się także polskie tłumaczenia scenariuszy do tak znanych filmów jak „Zagubiona Autostrada" i „Pulp Fiction". Jest to bardzo ciekawy serwis, zwłaszcza dla tych, którzy sami chcą parać się sztuką filmową, zamierzają pisać scenariusze lub są po prostu ciekawi, jak wygląda film, nim zostanie przeniesiony na celuloid.



http://www.milnet.pl/polskie_filmy



Strona o polskich filmach. Opisy wszystkich ważniejszych produkcji (seriali i filmów pełnometrażowych), zdjęcia (nie jest ich zbyt wiele), dialogi z kultowych filmów (głównie z „Rejsu" i „Misia") w formacie wav, kilkanaście tematów i piosenek występujących w polskich filmach (format MPEG-3), a także TOP 10 i chatroom, gdzie można wymienić opinie na temat kondycji polskiego kina. Opisy filmów są w miarę dokładne, a w wypadku seriali opisano każdy z odcinków. Pod opisami autorzy strony zamieszczają recenzje nadesłane przez internautów.

Słuchajcie no Killer, rozumiem, że sytuacja jest trudna, ale tego nie można tak zostawić. I nie mówcie mi już więcej o tym, no... ee... tam... jakimś Matrixie...

Tekst: Michał Studniarek, Zdjęcia: materiały prasowe dystrybutorów

100 POMYSŁÓW NA WAKACJE 2000

Wakacje coraz bliżej, pora zacząć się zastanawiać, jak je spędzić. Źródłem wielu pomysłów może być także Internet, zobacz więc, gdzie warto zajrzeć...

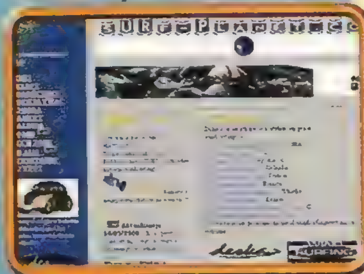


http://www.bosport.pl – strona jednej z wielu szkół windsurfingowych

NA WODZIE...

Na pewno słyszałeś o windsurfingu. Fanatycy deski z żaglem dotarli także do nas. Gnając po falach, można wykonywać najdziwniejsze ewolucje – oczywiście tak surfują tylko zawodowcy, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, abyś spróbował tej świetnej zabawy.

Zanim zdecydujesz się na samodzielny rejs, powinieneś dowiedzieć się czegoś więcej na ten temat. Prawdziwą kopalnią wiedzy jest... oczywiście Internet. Znajdziesz w nim całe mnóstwo stron poświęconych desce z żaglem. Ich autorami są zarówno miłośnicy tego sportu, opisujący swoje zainteresowania, jak i właściciele licznych szkół windsurfingowych. Jeśli stwierdzisz, że pływanie na desce jest twoim marzeniem, polecamy ci wzięcie udziału w którymś z wakacyjnych kursów windsufringu, prowadzonych pod okiem doświadczonych instruktorów.



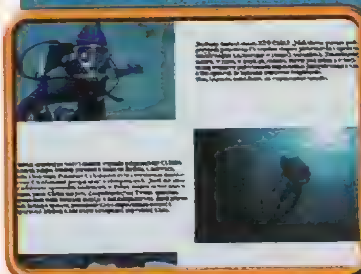
http://www.surf-planet.com – po prostu wszystko o pływaniu na desce

I POD WODĄ...

Jeśli nie wystarcza ci windsurfing, nic nie stoi na przeszkodzie, abyś zanurzył się głębiej. Każdy chyba kiedyś marzył, aby być nurkiem (albo kosmonautą lub strażakiem – ale nie o tym dziś piszemy). Od razu jednak chcemy uprzedzić cię, że z wodą nie ma żartów. Dlatego też większość kursów nurkowania organizowana jest dla osób pełnoletnich. Jeśli nie masz 18 lat, pozostaje ci inne wyjście – bez względu na wiek możesz nurkować z tzw. sprzętem ABC: maską, rurką i płetwami. Oczywiście musisz się bawić w miejscu przeznaczonym do tego celu i koniecznie pod opieką dorosłych! Jeśli chciałbyś dowiedzieć się czegoś więcej o przygodach pod wodą, odwiedź którąś ze stron w Sieci poświęconych temu hobby. Znajdziesz tam także kilka ofert firm oraz organizacji harcerskich oferujących szkolenia dla nurków (większość szkół wymaga, abyś miał skończone 18 lat). Drugi warunek to pomyślne przejście specjalistycznych badań lekarskich. W zamian możesz liczyć na niezapomniane przygody pod powierzchnią wody.



http://www.wanda-wow.pl – można zacząć nurkować z [illegible]

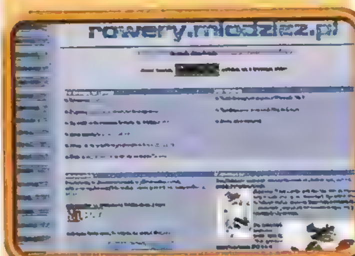


http://www.pletwonurkowanie.com.pl W Sieci znajdziesz też oferty szkoleń

DWA KÓŁKA

Jeśli nie chcesz wydać zbyt dużo pieniędzy, możesz spędzić wakacje na rowerze. Jeśli uda ci się jeszcze namówić kolegów na wspólną wycieczkę, możesz naprawdę nieźle się bawić. Na pewno w twojej okolicy jest cała masa świetnych miejsc wartych odwiedzenia – od pobliskich lasów i jezior po okoliczne, urocze, małe miejscowości. W tym numerze CLICKA! polecamy ci wycieczkę do starych zamków – opisy ciekawych miejsc możesz znaleźć w Internecie. Spróbuj też przekonać rodziców – być może uda ci się ruszyć ich z wygodnych foteli przed telewizorem.

Jeśli nudzi cię zwiedzanie, możesz spróbować kolarstwa górskiego lub terenowego, to następny stopień wtajemniczenia. Jednak musisz do niego nie tylko odpowiednio się przygotować (jazda po wertepach może być niebezpieczna, łatwo o kontuzje), ale i wybrać trasę zgodnie z twoimi umiejętnościami. Na takie wypady warto wybierać się większą grupą lub z kimś dorosłym.



http://rowery.mlodziez.pl – wszystko, co chcesz wiedzieć o rowerach



CO WARTO WIEDZIEĆ?

Niestety, część opisywanych zabaw wymaga skończonych 18 lat lub specjalnego sprzętu.

PAINTBALL

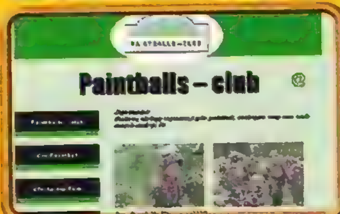
- Obowiązkowym wyposażeniem graczy są specjalne maski chroniące oczy i twarz, bez nich zabawa jest zabroniona! Możesz je wypożyczyć lub kupić (wydatek ok. 150 zł)
- Wybierając się na „wojnę na kulki", warto założyć stare, zniszczone ubranie (koniecznie z długim rękawem)
- Paintball to zabawa dla osób rozważnych, nieprzestrzeganie przepisów i szaleństwa kończą się wykluczeniem z gry (lub nawet z zespołu)

WINDSURFING

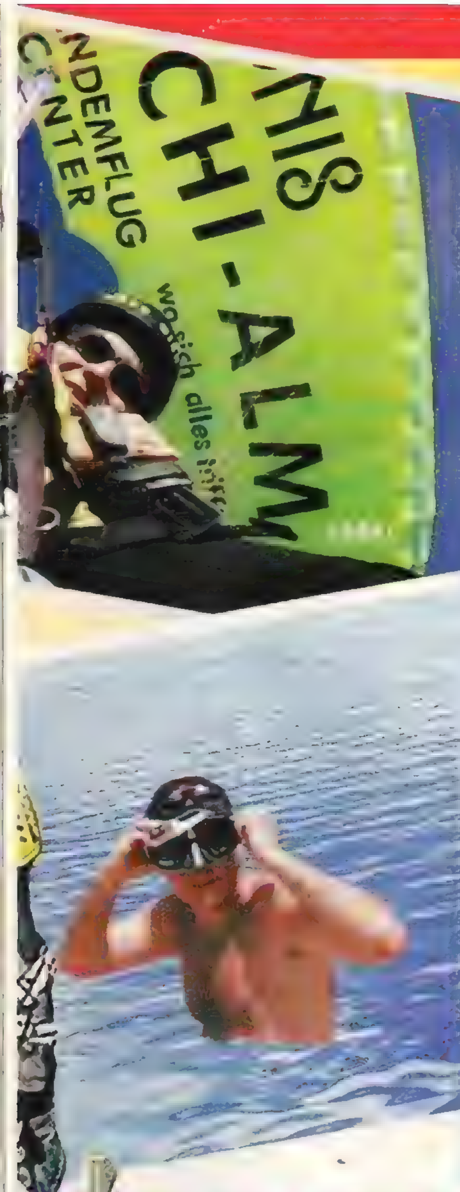
- Jeśli nie masz 18 lat, musisz mieć zgodę rodziców na uczestniczenie w zajęciach szkół windsurfingu

TRAFIONY... FARBĄ!

Jedną z ulubionych zabaw, zwłaszcza chłopaków, jest gra w policjantów i złodziei, bandytów, terrorystów oraz wszelkie jej możliwe odmiany. Jeśli lubisz taką rozrywkę, mamy dla ciebie propozycję nie do odrzucenia: Paintball. Zasady gry są proste: do walki stają dwie drużyny wyposażone w specjalne pistolety strzelające kulkami z farby. Kto zostanie trafiony (ochlapany farbą) odpada z gry. Oczywiście do wykonania jest określone zadanie: zdobycie flagi z bazy przeciwnika, uwolnienie zakładników (wtedy



http://www.paintball.ibz.pl – jeden z licznych klubów paintballowych



Wycieczka do zamku

Jeśli nadal nie wiesz, co będziesz robił w czasie wakacji, możesz zaplanować wycieczkę, polegającą na zwiedzaniu polskich zamków. Jak jednak zaplanować trasę wycieczki i które z zamków odwiedzić? Największą pomocą będzie dla ciebie Internet, gdzie można znaleźć co najmniej kilkanaście stron poświęconych zabytkom dawnej architektury obronnej. Bez przesady można powiedzieć, że opisują one w zasadzie każdy zamek, jaki znajduje lub znajdował się na terenie naszego kraju. W Internecie znajdziesz bowiem nie tylko opisy istniejących obecnie pałacyków i zameczków, ale także materiały na temat miejsc, w których niegdyś znajdowały się takie budowle. Miłośnicy tego tematu opisali dosłownie każdy kamień i każdy kawałek muru, który pozostał po dawnych zamkach. Niestety, wielkie twierdze, fortece i rezydencje w naszym kraju nie miały zbyt wiele szczęścia. Wiele z nich zostało zburzonych w czasie wojen XVII/XVIII stulecia lub po prostu porzuconych w wieku XIX, a z pozostałych cegieł wybudowano okoliczne kurniki i chałupy. Materiał na temat zamków zawarty w Internecie jest tym ciekawszy, że często przedstawia miejsca, których nie ma w przewodnikach: malownicze ruiny zamczysk oddalonych od znanych tras turystycznych, a czasami znajdujących się w miasteczkach i miejscowościach, o których nigdy nie słyszałeś. A oto najważniejsze strony internetowe poświęcone polskim zamkom.

http://miks.ar.wroc.pl/zamki/zamki.htm

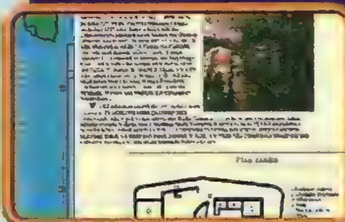
Ta strona ma bardzo ładną oprawę graficzną. Znajdują się tutaj informacje o najważniejszych zamkach w Polsce, takich, jak choćby Chęciny, Bobolice, Pieskowa Skała, Mirów, a także o wielu innych ciekawych miejscach i ruinach. Niestety, serwis zawiera mało fotografii, a także tylko podstawowe informacje na temat opisywanych obiektów. Niewątpliwie wadą tej strony jest to, że nie można znaleźć na niej informacji turystycznych, a więc np. cen biletów wstępu do zamku, czy też godzin otwarcia zamkowych galerii i muzeów.



Piękna oprawa graficzna strony, ale niewiele informacji

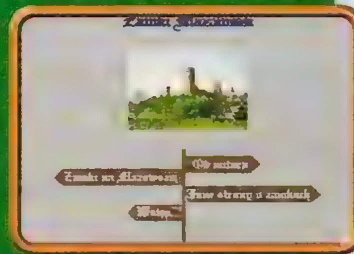
http://linux.heapmail.com.pl/zamki

Serwis poświęcony zamkom Dolnego Śląska. Na tej stronie znajduje się przede wszystkim kilkadziesiąt galerii fotografii ruin i zachowanych obiektów obronnych. Uzupełniają go dokładne informacje na temat historii zamków, a także ich szczegółowe plany, uwzględniające zniszczone fragmenty zabudowy. Serwis uzupełniają zdjęcia zamkowych wnętrz i sal (najpiękniejsze znajdują się na zamku w Książu). Pod tym adresem znajdziesz opisy naprawdę wszystkich zamków dolnego Śląska. Na stronie WWW wymieniono nawet miejsca, w których znajdują się fragmenty budowli zburzonych w dawnych czasach. Całość uzupełniają także legendy związane z poszczególnymi obiektami.


Wiele planów, map, doskonałe fotografie i opisy

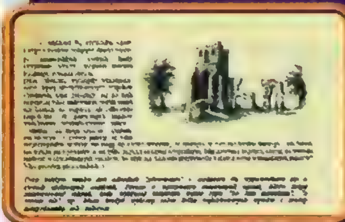
http://www.zamki-mazowsza.turystyka.net

A oto coś dla miłośników wycieczek rowerowych i tych, którzy nie mają czasu, aby wyjechać w Polskę. Pod wspomnianym adresem umieszczono dokładny opis wszystkich zamków znajdujących się na terenie dzisiejszego województwa Mazowieckiego. Na tej stronie znajdziesz też mapę całego regionu, ułatwiającą zaplanowanie wycieczki po mazowieckich zamkach. Są tu opisy mało znanych zameczków, takich jak np. w Liwie, czy Broku, a także podstrony poświęcone tym najbardziej znanym – np. Zamkowi Królewskiemu w Warszawie, zamkom w Czersku, w Płocku i Łęczycy, gdzie miał kiedyś swoją siedzibę szlachecki diabeł Boruta.


Oto coś dla tych, którzy nie lubią wyruszać w dalekie podróże

http://www.zamki.pl

Kolejny doskonały serwis zawierający opisy wszystkich polskich zamków. Na tej stronie znajduje się wielka mapa naszego kraju, podzielona na województwa z zaznaczonymi zamkami i pałacami. Z tego serwisu można dowiedzieć się, jak np. wygląda barokowy pałac w Łańcucie, wzniesiony na miejscu, gdzie stał wcześniej zamek znanego warchoła Stanisława Stadnickiego, zwanego Diabłem Łańcuckim. Można także obejrzeć ruiny jednego z najwspanialszych XVII-wiecznych zamków polskich – Krzyżtopora, w którym na suficie jednej z sal znajdowało się akwarium z rybkami. Ten serwis jest bardzo rozległy, zawiera opisy jurajskich warowni ze szlaku orlich Gniazd, a także wiele innych przydatnych informacji i szczegółów.


Piękne ilustracje, grafiki i komputerowa mapa polskich zamków

- Koszt tygodniowego kursu, wraz z wyżywieniem i noclegiem wynosi od 750 zł wzwyż.
- Polskie morze jest raczej zimne, tak więc warto dowiedzieć się, czy organizator zapewnia odpowiedni strój (kombinezony piankowe). Niektóre szkoły każą sobie dopłacać za [illegible] uniknięcia przeziębienia...
- Jeśli mimo wszystko boisz się chłodu, możesz skorzystać z oferty którejś z biur podróży i nauczyć się surfować np. nad Morzem Śródziemnym.

■ NURKOWANIE
- Wszystkie legalnie działające szkoły nurkowania posiadają certyfikat jednej z organizacji nurków: PADI lub CMAS. Koszt kursu to ok. 550 zł.
- Hobby to może być niebezpieczne, dlatego też wymaga od uprawiającej je osoby rozsądku i odpowiedzialności!
- Aby zapisać się na zajęcia nurkowania, musisz mieć ukończone 18 lat i cieszyć się doskonałym zdrowiem.
- Jeśli nawet nurkujesz tylko amatorsko (ze sprzętem ABC), nigdy nie rób tego bez opieki dorosłych.

■ ROWER
- Jeżdżąc na rowerze, musisz koniecznie używać kasku i przestrzegać przepisów drogowych.
- Wybierając się w dalszą drogę, powiedz rodzicom, gdzie jedziesz. Dobrze byłoby, gdybyś dysponował np. telefonem komórkowym, aby w razie kraksy wezwać pomoc.
- Uprawiając bardziej ekstremalne odmiany sportów rowerowych, zaopatrz się w komplet odpowiednich ochraniaczy, zwłaszcza gdy twoje umiejętności są jeszcze niewielkie.

jedna z drużyn odgrywa role złoczyńców) czy po prostu zwykła „wojna". Wbrew pozorom Paintball nie uczy agresji, ale współdziałania w grupie i taktyki (wybiegając na polanę i strzelając, gdzie popadnie, już po chwili zostaniesz oznaczony farbą niczym wielkanocna pisanka).

Aby wziąć udział w pojedynkach paintballowych, możesz skorzystać z oferty którejś z firm oferujących takie zabawy albo skontaktować się z dowolnym klubem paintballowym. Adresy i telefony miłośników pojedynków na kulki znajdziesz oczywiście w Sieci. I na koniec smutna wiadomość: aby bawić się w ten sposób, musisz mieć skończone 18 lat (albo, gdy masz więcej niż 16 lat – zgodę rodziców).



http://www.paintball.com.pl – adres jednego z najstarszych polskich pól paintballowych pod Poznaniem

Tekst: Jacek „Jarema" Komuda, R.J. „Yackoo", Zdjęcia: R.J. „Yackoo"

Odkurzamy dysk twardy

Przychodzisz do domu, włączasz komputer... Instalujesz nowe gry, zapisujesz swoje prace, a gdzieś głęboko wewnątrz obudowy cały czas pracuje dysk twardy. O jego istnieniu przypominasz sobie zazwyczaj wtedy, gdy zaczyna się dziać coś złego z komputerem...

Dysk twardy jest zazwyczaj najmniej docenianym podzespołem komputera. A przecież to od niego zależy bezpieczeństwo wszystkich zgromadzonych przez użytkownika danych – wystarczy jego poważniejsza awaria i możesz się pożegnać ze swoimi programami i dokumentami. Czy jest więc jakaś cudowna metoda, pozwalająca usprawnić i przedłużyć żywot poczciwego twardziela?

PAN DYSK BYŁ CHORY...

Podczas codziennej pracy nie dzieje się zazwyczaj nic, co mogłoby spowodować uszkodzenie dysku twardego. **Jednak jeśli twój komputer często się zawiesza, albo – co gorsze – w twojej okolicy występują nagłe spadki napięcia w sieci elektrycznej (co zwykle powoduje reset komputera w najmniej oczekiwanym momencie), powinieneś regularnie sprawdzać stan dysku.** Przy każdej tego typu awarii istnieje bowiem ryzyko, że PC nie zdążył zapisać części danych na dysku. To z kolei powoduje np. zmniejszenie się ilości wolnego miejsca na dysku, błędy w działaniu niektórych programów lub nawet kompletny rozpad systemu. Na pewno zauważyłeś, że po nagłym wyłączeniu lub zresetowaniu twój PC uruchamia program SCANDISK. To narzędzie służy do kontroli stanu plików na dysku. Oczywiście nie musisz, a wręcz nie powinieneś czekać, aż Windows sam będzie sprawdzał dysk. Bardzo dobrym zwyczajem jest regularne (np. co dwa tygodnie) korzystanie z usług tego programiku. Znajdziesz go w **Programach / Akcesoria / Narzędzia Systemowe**. Co prawda żaden program nie naprawi twojego dysku, jeśli został on uszkodzony w sposób mechaniczny (powstały wady nośnika, itp.), jednak większość błędów programowych (uszkodzone pliki) zostanie zlikwidowanych.

PORZĄDEK Z PLIKAMI

Nawet jeśli twój dysk jest w porządku, nie znaczy to, że nie możesz usprawnić jego pracy. **Jeśli nieustannie instalujesz i kasujesz programy lub inne pliki, możesz być pewny, że na twoim „twardzielu" w szybkim czasie zapanuje kompletny bałagan.** Zapisując dane, komputer robi to w pierwszym wolnym miejscu – początek pliku może znajdować się fizycznie dużo dalej, niż jego koniec. Przez to dane są odczytywane i zapisywane znacznie wolniej niż normalnie oraz – to najgorsze – dysk szybciej się zużywa (tak, tak – nic nie jest wieczne...).

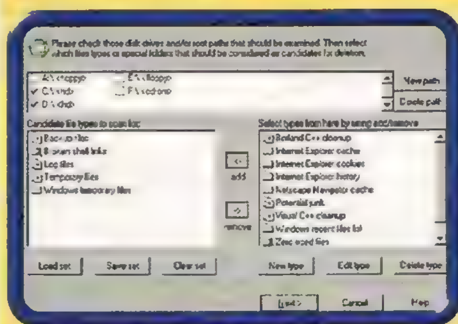
Jednak razem z Windows dostajesz specjalne narzędzie służące do porządkowania dysku – jest nim DEFRAGMENTATOR. Program ten układa wszystkie dane na dysku tak, aby były znajdowały się kolejno za sobą, plik po pliku, bajt po bajcie... Wystarczy, że uruchomisz go raz na jakiś czas i problem z głowy. Pamiętaj tylko, aby zawsze przed porządkowaniem dysku najpierw sprawdził jego stan omawianym wcześniej Scandiskiem.

JAK UŁATWIĆ SOBIE ŻYCIE?

Poza standardowymi narzędziami z Windows, użytkownicy PC mają do dyspozycji całe mnóstwo innych, równie przydatnych programików. Najprostsze z nich, takie jak **QuickClean**, po prostu zarządzają wbudowanymi w okienka programami, uwalniając użytkownika od pamiętania, aby np. co piątek uruchomił Defragmentator... Inne, np. **Clean Disk**, specjalizują się

CleanDisk 2.1

NASZA OCENA: ✔✔✔✔✔



Nie ma nic gorszego, niż kasowanie plików jak popadnie. Najpierw zaznacz, jakie rodzaje plików chcesz usunąć

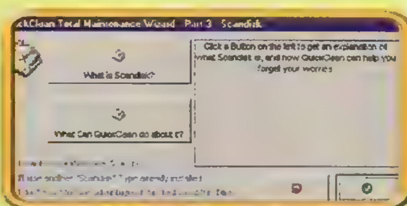
Dzięki temu programowi możesz odzyskać z dysku naprawdę dużo wolnego miejsca! Bardzo rozbudowane, ale jednocześnie łatwe w obsłudze menu, pozwala dokładnie określić, jakich plików chciałbyś się pozbyć. Co ważne, CleanDisk nie usuwa od razu znalezionych śmieci – najpierw pokazuje efekt swojej pracy, pozwalając ci zdecydować, co jest potrzebne, a co nie. Dzięki temu możesz uniknąć sytuacji, gdy program przez pomyłkę skasuje ci np. sterowniki od modemu lub inne ważne pliki systemowe.

INFO

Jak dbać o dysk

1. Nigdy nie wyłączaj zasilania komputera w trakcie jego pracy.
2. Nie resetuj komputera w trakcie zapisu/odczytu danych z dysku.
3. Regularnie korzystaj z narzędzi dyskowych.
4. Nie używaj defragmentatora bez wcześniejszego sprawdzenia stanu dysku. Jeśli na nośniku są błędy w położeniu plików, może to doprowadzić do zniszczenia części danych!
5. Nie używaj pochopnie wszelkich programów przyspieszających pracę dysku, zwłaszcza przeznaczonych do napędów innych producentów.
6. Zadbaj, aby komputer stał na stabilnym podłożu. Silne wstrząsy mogą trwale uszkodzić dysk.

QuickClean

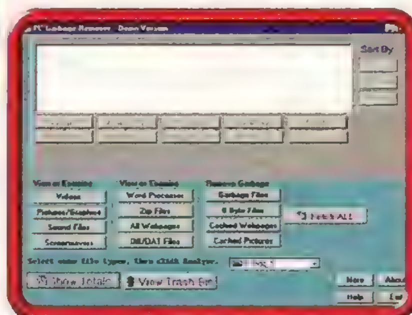


To chyba jeden z najprostszych programów, jednak też może ci się przydać. Nie posiada on praktycznie żadnych wbudowanych narzędzi, korzysta ze standardowego Scandisku i Defragmentatora. Pomoże ci jednak regularnie kontrolować stan dysku. Po prostu musisz podać, kiedy i jakie czynności diagnostyczne mają być przeprowadzane i gotowe. To niby nic, ale – jak zapewne sam wiesz – czasami każdemu zdarza się zapomnieć o otaczającym świecie... Warto więc, aby komputer zadbał sam o siebie.



NASZA OCENA: ✔✔✔

w wynajdywaniu na dysku przeróżnych niepotrzebnych plików. Jak zapewne wiesz, nawet odinstalowanie danej aplikacji nie musi oznaczać usunięcia wszystkich jej elementów – tak więc w miarę upływającego czasu na twoim dysku robi się coraz ciaśniej. Clean Disk pomoże ci pozbyć się takich śmieci. Podobnie działa **PC Garbage Remover**, jednak dodatkowo ma wbudowaną przeglądarkę plików multimedialnych – to świetna pomoc przy porządkowaniu zbioru obrazków, dźwięków i filmików AVI, teraz nie skasujesz już niczego przez pomyłkę!



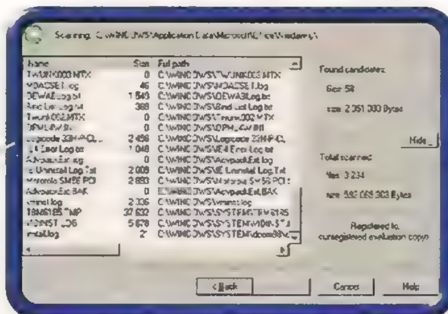
PC Garbage Remover – przed usunięciem pliku możesz go dokładnie obejrzeć

Nawet jeżeli w twoim komputerze panuje idealny porządek, ale masz sporo plików (programów, zdjęć, itp), nie raz spędzałeś długie minuty na odszukaniu potrzebnych ci rzeczy. Pół biedy, jeśli twoje archiwum mieści się na dysku twardym PC, gorzej, gdy rozlazło się po kilkudziesięciu płytach CD... W takiej sytuacji może ci się przydać program **Discomania**. Służy on do katalogowania wszelkich plików, dzięki czemu znacznie łatwiej jest je znaleźć.

Wszystkie wspomniane narzędzia znajdziesz oczywiście w Internecie. Duża część z nich należy do gatunku Freeware (możesz z nich korzystać za darmo) lub Shareware – w tym przypadku polecamy ci wersję demo – warto sprawdzić, czy dany program wart jest swojej ceny.

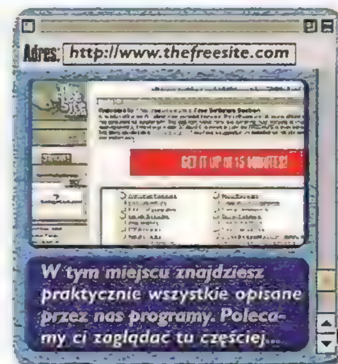
BARDZO POWAŻNE NARZĘDZIA...

Opisane dotąd programy miały jedną wspólną cechę – służyły do wybranego, jednego celu. No cóż, to charakterystyczne dla programów Shareware. Jeśli potrzebujesz jednego superkombajnu, musisz rozejrzeć się za czymś innym. Jednym z lepszych i popularniejszych pakietów narzędzi, służących do ratowania dysków twardych, jest zestaw oprogramowania firmy Norton, znanej między innymi z popularnego oprogramowania antywirusowego. Zawiera on narzędzia służące zarówno do badania dysków, jak i ich naprawiania, usprawniania pracy (czyli po prostu defragmentaryzacji) czy też odzyskiwania przypadkowo usuniętych plików. Niestety, również cena, jaką musisz zapłacić za taki zestaw programów jest całkiem spora, jednak w zamian otrzymujesz profesjonalny program.

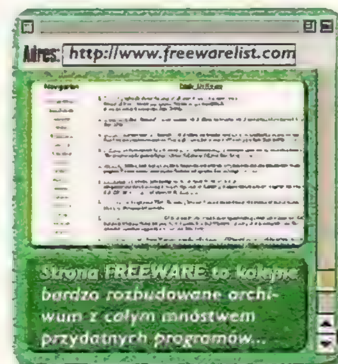


Nie ufasz komputerowi? Słusznie... Dzięki Clean Disk sam decydujesz, co skasować, a co zostawić

Jeśli zastosujesz się do kilku prostych zasad (podanych w ramce poniżej), najprawdopodobniej nigdy nie będziesz musiał zastanawiać się, co się stało z twoimi danymi na dysku. Niepotrzebne ci raczej też będą drogie programy narzędziowe. A jak wiadomo, lepiej zapobiegać nieszczęściom, niż później rozpaczać z ich powodu.



W tym miejscu znajdziesz praktycznie wszystkie opisane przez nas programy. Polecamy ci zaglądać tu częściej...



Strona FREEWARE to kolejne bardzo rozbudowane archiwum z całym mnóstwem przydatnych programów...

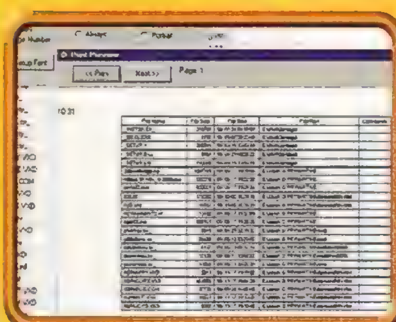


Na tej stronie znajdziesz sporo przydatnych programów, służących nie tylko do dbania o stan dysku twardego...

Discomania

NASZA OCENA: ✔✔✔✔

Discomania wygląda po prostu potwornie nudno, ponuro i nieciekawie. Ale to jej jedyna poważniejsza wada. Jak to często bywa, pod nieciekawą powierzchownością kryje się bardzo przydatny program. Dzięki niemu nie tylko stworzysz bazę danych swoich plików, ale też np. wydrukujesz katalog zawartości płytki CD lub Zip'a (koniec z nieopisanymi płytami i poszukiwaniem plików!). Poza tym Discomania oferuje możliwość przeszukiwania bazy danych i wynajdywania potrzebnych zbiorów na setki sposobów (teraz już będziesz wiedział, że masz 342 pliki jpeg i 187 utworów MIDI...)



Na nic porządek, gdy nie możesz odszukać swoich cennych plików...



Korzystając z Discomanii, w łatwy sposób skatalogujesz swoje zbiory!

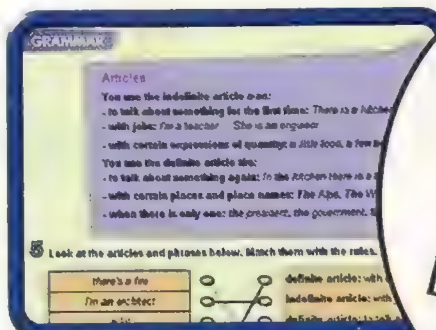
Tekst: R.J. „Yackoo", Zdjęcia: Stockbyte

Programy do nauki języka angielskiego

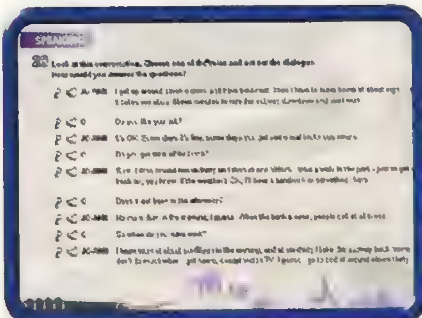
Rok szkolny powoli się kończy, zaczynają się wakacje – kto by myślał o nauce? Niestety, wiedza ulatuje z głowy równie szybko, jak do niej wchodzi. Jeśli chcesz podszkolić swój angielski, możesz wybrać się na obóz językowy lub... uczyć się języka nie wychodząc z domu! A to wcale nie musi być nudne. Z pomocą przyjdzie ci twój komputer i odpowiednie programy

My name is Bond, James Bond...

Programów do nauki angielskiego jest bez liku... no dobrze – kilkanaście. Są droższe i tańsze, obszerne lub poruszające tylko w określoną tematykę... Są prawdziwe „kombajny", w których znajdziesz wszystko – np. TELL ME MORE lub EURO PLUS + i kursy wyspecjalizowane pod względem stopnia znajomości języka – ENCARTA (ogólny kurs dla średniozaawansowanych) lub pod względem zakresu słownictwa – EURO PLUS + Business English. Oczywiście różnią się też możliwościami i ceną. Tu akurat zależność jest prosta – za większe możliwości trzeba więcej zapłacić. Jednak w wielu wypadkach nie będą to pieniądze stracone – to, co najnowsze kursy mają do zaoferowania, dawno wyrasta poza „angielski korespondencyjny dla pracujących".



Oj, chyba coś się poplątało... zaraz się okaże, ile błędów narobiłeś



Euro Plus + pozwala uczestniczyć w dialogu jako jedna ze stron – wypowiadasz zdania przez mikrofon. Uważaj na akcent!

Co dla kogo?

Możliwości programów-nauczycieli są coraz większe. Możesz nie tylko rozwiązywać testy, trenować zapamiętywanie nowego słownictwa lub zasad pisowni, ale także oglądać scenki wideo, konwersować z komputerem lub nawet znaleźć się w środku jakiejś scenki i rozmawiać z innymi jej uczestnikami!

Tak jest np. w programie ENCARTA. Jego autorzy skupili się na opracowaniu kursu dla średniozaawansowanych. Trzeba im przyznać, że zrobili to bardzo dobrze. Do twojej dyspozycji oddano kilkanaście tematów (scenek sytuacyjnych), w których zawarte są różne ćwiczenia z zakresu rozmowy, słuchania, gramatyki, kojarzenia słów itp. Wstępem do programu są scenki rozgrywające się w wirtualnych lokalizacjach – może to być bar, biuro lub studio telewizyjne. To, co w nich najlepsze, to możliwość czynnego uczestnictwa w zabawie. Rozmawiasz z innymi (ROZMAWIASZ! – nie jakieś wybieranie gotowych sentencji, tylko żywa rozmowa przy użyciu mikrofonu!), pomagasz im, wykonujesz różne czynności. To chyba najsprytniejszy system nauki, jaki do tej pory wymyślono. Cały czas towarzyszą ci podpowiedzi w postaci krótkich scenek wideo. A później – do ćwiczeń!

Inaczej do sprawy podeszli autorzy kursu **TELL ME MORE**. Dostajesz od nich osiem płyt CD ze zróżnicowanym zakresem materiału – od początkującego aż po kurs biznesowy. Kurs również bazuje na scenkach wideo, na których opierają się dalsze ćwiczenia. Program pozwoli ci na doskonalenie wymowy – jego zaawansowany moduł rozpoznawania mowy rozróżnia poszczególne sylaby! To jest główna zaleta tego kursu. W ćwiczeniach pi-

AKCJA! W konkursie CLICKA! i firmy TECHLAND możecie wygrać program TELL ME MORE! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Jak się nazywa pałac królowej angielskiej?

Euro Plus +

NASZA OCENA: ✔✔✔✔✔

Możliwość nauki poprzez Internet, dobrze opracowane lekcje, mnóstwo ćwiczeń i testów. Troszkę zbyt poważny interfejs



Słowniczek, gramatyka, rozpoznawanie mowy – wszystko ładne i przejrzyste, tylko się uczyć



A temu o co chodzi?

semnych wcale nie musisz wypełniać pustych pól za pomocą klawiatury – od tego jest mikrofon! Na początku będzie trudno, ale w szybkim tempie podszkolisz swoją wymowę. Możesz ćwiczyć tak długo, aż osiągniesz perfekcję. Oksfordzki akcent to już nie tylko marzenie! W końcu za coś ten kurs otrzymał prestiżowe nagrody, w tym złoty medal na Międzynarodowych Targach Poznańskich 2000.

EP+ to już program dla trochę starszych. Obejmuje również kurs dla początkujących, średnio i bardzo zaawansowanych. Osobno możesz dokupić kurs **Business English**. Tutaj (oprócz standardowych ćwiczeń) postawiono na możliwość nauki poprzez Internet. Możesz wraz z innymi uczyć się – bawiąc. Program oferuje kilka gier językowych, dzięki którym poznawanie nowego słownictwa staje się prawdziwą przyjemnością. Ponadto możesz porozmawiać z innymi użytkownikami kursu, a także skonsultować się ze swoim prywatnym nauczycielem. Oczywiście także i tu, jak na nowoczesny kurs przystało, nieodzownym elementem są ćwiczenia wymowy, filmy wideo i pokaźny zestaw profesjonalnie opracowanych testów oraz zagadek językowych.

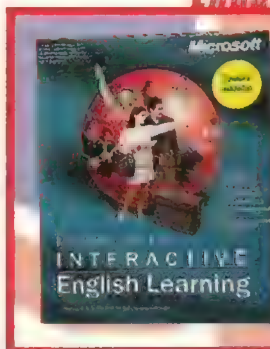
I co dalej?

Może być tylko lepiej. Już teraz możesz sobie pogadać z komputerem, wcielić się w bohatera interaktywnego filmu, szlifować swój język i świetnie się przy tym bawić. Każdy z programów do nauki języków oferuje słownik, ściągawkę z gramatyki i zasad wymowy z przykładami dźwiękowymi (świetnie zrobiono Słowniczek i Gramatykę w Euro Plus +). Lepsze programy potrafią też rozpoznawać mowę z dokładnością do poszczególnych głosek, dzięki czemu praktycznie nie musisz korzystać z klawiatury. Ideałem byłby program łączący w sobie możliwość uczestnictwa w akcji (jak w ENCARTA), przystępność i doskonały system rozpoznawania mowy (TELL ME MORE) oraz narzędzia pomocnicze i fachowość (EURO PLUS +). Niestety, przyjdzie ci na takie cudo troszkę poczekać, patrząc jednak na rozwój oprogramowania edukacyjnego, nie będziesz czekał długo.

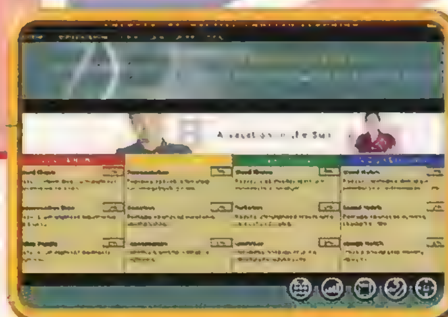
Encarta

NASZA OCENA:

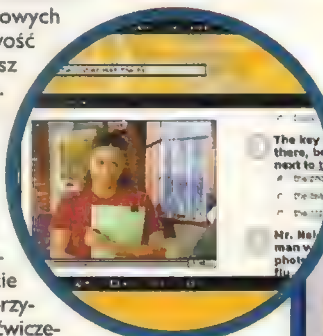




Wirtualny świat, nauka poprzez zabawę, dostosowanie tempa nauki do własnych możliwości. Dość wąski krąg odbiorców (tylko średniozaawansowani), mało intuicyjne poruszanie się w kursie



Za chwilkę rozpoczniesz naukę. Prosimy zapiąć pasy i rozwiązać języki



Słówek nigdy nie za dużo – szczególnie, jeśli możesz porozmawiać z taką pięknością



Najpierw dobranocka, później do lekcji – filmy są integralną częścią kursu

Tell Me More

NASZA OCENA:





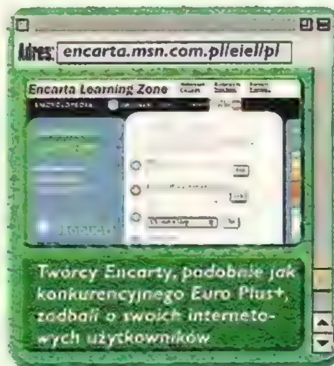
Dobrze rozwiązane menu, program dosłownie dla każdego, świetnie działający moduł rozpoznawania mowy



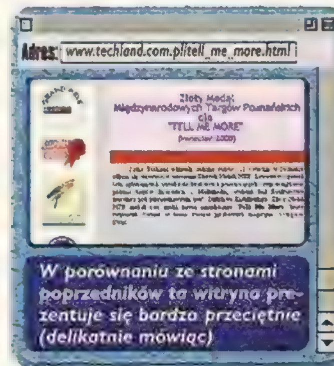
Sąsiad poszczuł pieskiem??? Zły, zły sąsiad. Zaraz się dowiesz, jak to będzie po angielsku



Korzystając z tych stron masz możliwość wspólnej nauki wraz z innymi użytkownikami programu Euro Plus+



Twórcy Encarty, podobnie jak konkurencyjnego Euro Plus+, zadbali o swoich internetowych użytkowników



W porównaniu ze stronami poprzedników ta witryna prezentuje się bardzo przeciętnie (delikatnie mówiąc)

Tekst: Alien Factory, Zdjęcia: Stockbyte

PITCH BLACK

Mroczna, pozornie niezamieszkała planeta. Wokół ludzie, którym nie możesz zaufać. Nagle ciszę rozdziera przeraźliwy dźwięk. Zaczynasz się bać...

AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy UIP–ITI możecie wygrać prezent-niespodziankę! Nagrodę rozlosujemy wśród osób, które do 21 VI 2000 przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z kuponem ze str. 64 i odpowiedzią na pytanie: Jak nazywa się odtwórca głównej roli w filmie „Pitch Black"?

KOSMICZNE STRACHY

Niezbyt odległa przyszłość. Pilotowany przez Carolyn Fry (Randa Mitchell) statek kosmiczny rozbija się na powierzchni odległej planety. Giną niemal wszyscy członkowie załogi, jednak przebywającym w bezpiecznej części statku pasażerom nic się nie stało. Wśród ocalałych znajduje się policjant Johns (Cole Hauser), który eskortuje groźnego przestępcę Riddicka (Vin Diesel) do międzyplanetarnego więzienia. Morderca ma problemy ze wzrokiem – przeszedł skomplikowaną operację oczu, w wyniku której światło sprawia mu ból. Natomiast w nocy, niczym kot, widzi wszystko.

Planeta prażona trzema słońcami wydaje się bezpieczna i niezamieszkała. Jednak kopiący grób dla zmarłych członków załogi Zeke (John Moore) odkrywa tunel, a w nim dziwne kości. Nagle słychać jego przeraźliwy krzyk...

Przerażeni śmiercią towarzysza rozbitkowie znajdują opuszczony obóz. Wkrótce okazuje się, że... niedługo zapadnie noc. Według Fry na tej planecie trwać będzie ona przez okrągłe 22 lata. Jedyną szansą obrony przed czającym się w ciemności nieznanym, jest „koci" wzrok Riddicka. Tylko czy przestępca zgodzi się współpracować z policjantem i szanującą prawo pilotką?

PITCH BLACK jest kolejnym horrorem o odległej planecie, na której żyją stwory żywiące się ludźmi. Kojarzy się on ze znaną serią filmów „Obcy". Nie jest to przypadkowe. Reżyser, David Twohy, jest autorem scenariusza do filmu „Obcy 3". Pracował też nad tekstami do „Wodnego świata" z Kevinem Costnerem, „GI Jane" z Demi Moore i „Ściganego" z Harrisonem Fordem. Doświadczenie, jakie wówczas zdobył, pozwoliło mu stworzyć PITCH BLACK.

Zdjęcia rozpoczęły się w lipcu 1998 w miejscowości Coober Pedy, gdzie przed dwudziestoma laty George Miller kręcił „Mad Maxa".

– To środek pustyni, nie ma zwierząt, nie ma drzew, jest tylko pył. A sama mieścina liczy sobie 2000 mieszkańców – tyle co blok w Nowym Jorku, gdzie dorastałem – mówi Vin Diesel. Realizatorzy PITCH BLACK kończyli film w australijskim studiu Warner Bros w Queensland, gdzie nie tak dawno powstawał „Matrix".

Najmocniejszą stroną filmu jest jednak fakt, iż odwołuje się on do pierwotnych lęków każdego człowieka – do strachu przed ciemnością. W PITCH BLACK znakomicie wyglądają też efekty specjalne, które stanowią przecież jeden z najważniejszych elementów kina Science–Fiction. Zaprojektował je Patrick Tatopoulos, znany ze swej współpracy z Rolandem Emmerichem przy „Gwiezdnych Wrotach", „Dniu Niepodległości" i „Godzilli". W Stanach Zjednoczonych PITCH BLACK przyjęto bardzo dobrze. Pojawiły się opinie, iż grający rolę Riddicka Vin Diesel stanowi idealny materiał na gwiazdę kina akcji. O tym, czy były to głosy przesadzone, czy też PITCH BLACK rzeczywiście jest najlepszym filmem Science–Fiction tego roku, przekonasz się już niedługo.

STRACHY NA LACHY

Krwiożercze potwory zamieszkujące odległe planety towarzyszyły kinu od zawsze. Już w pierwszym filmie Science–Fiction – „Podróży na Księżyc" Georgesa Meliesa z 1903 roku – ekipa astronautów stacza bój z mieszkańcami jedynego satelity Ziemi. Skuteczną bronią okazują się być... parasole. Z kolei w powstałej w 1951 roku „Zakazanej planecie" Freda Wilcoxa, z młodziutkim Leslie Nielsenem w roli głównej, zagrożeniem jest niewidzialny stwór. Stanowi on wytwór umysłu jednego z mieszkańców pozaziemskiej bazy. Najsłynniejszym kosmicznym potworem jest bez wątpienia Obcy. Po raz pierwszy pojawił się on w 1978 roku w filmie Ridleya Scotta „Obcy – Ósmy pasażer Nostromo". Kolejne filmy („Obcy – decydujące starcie", „Obcy 3", „Obcy: Przebudzenie") dowiodły, iż jedyną bronią przeciwko monstrum jest dzielna kobieta – Ellen Ripley.



W ciemności dobrzy i źli są jednakowo mroczni







VIN DIESEL – GWIAZDA JUTRA?

Riddick, groźny przestępca, który czuje się w ciemności „jak ryba w wodzie", jest najbardziej intrygującą postacią filmu PITCH BLACK. Vin Diesel zebrał za tę rolę bardzo dobre recenzje. Niektórzy wróżą mu wielką karierę w filmach akcji, a dotychczasowe gwiazdy – Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Harrison Ford i Bruce Willis mają już czterdziestkę na karku.

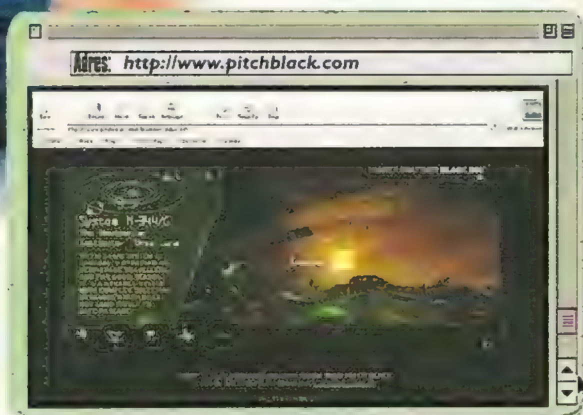
Vin Diesel urodził się w Nowym Jorku w rodzinie nauczyciela teatrologii. Gdy miał siedem lat, zagrał w przedstawieniu „Teatr dla nowego miasta", które cieszyło się dużym uznaniem wśród krytyków. Później zajął się nauką, by po ukończeniu filologii angielskiej na Hunter College zagrać w filmie „Multi–Ficial" (był także jego reżyserem!). Obraz ten był wyświetlany na festiwalu w Cannes w 1995 roku. Dwa lata później kolejny film Diesela, „Strays", zrobił furorę na festiwalu kina niezależnego Sundance.

Od tej pory Vin Diesel był dosłownie rozrywany przez reżyserów. Steven Spielberg specjalnie dla niego umieścił w „Szeregowcu Ryanie" postać Carpazo, żołnierza, który pod powłoką twardziela ukrywa swą wrażliwą duszę. Brad Bird zaprosił go do współpracy przy angielskiej wersji językowej „Stalowego giganta". Aktualnie aktor kończy pracę nad filmami „Boiler Room" i „Doormen".

Riddick widzi rzeczy, których nie zobaczą inni...



... ale czy powie o nich swoim towarzyszom?



Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski, Zdjęcia: UIP–ITI



Rzeczywistość wirtualna w studio telewizyjnym

Co oznacza skrót VR, nie trzeba nikomu tłumaczyć. Czym jest rzeczywistość wirtualna – wie każdy miłośnik gier komputerowych i filmów science–fiction. Jednak jak stworzyć komputerowy świat i umieścić w nim żywych ludzi? Od kilku lat jest to możliwe, ale ciągle niełatwe do zrealizowania

Jak oszukać ludzki wzrok i sprawić, aby widzowie zobaczyli coś, czego tak naprawdę nie ma? Odpowiedzi na to pytanie poszukiwano od początków istnienia filmu. Także kiedy zaczęła działać telewizja, zastanawiano się, jak można uatrakcyjnić program. Jak zaskoczyć widza, zadziwić go, przekroczyć granice szarej rzeczywistości? W filmach wykorzystywano więc malowane obrazy, dekoracje z kolorowej tektury i malutkie modele udające olbrzymie budowle, statki kosmiczne i gigantyczne potwory. Dopiero epoka komputerów stworzyła możliwości uczynienia nieprawdziwego, jak najbardziej realnym w odbiorze. Przez wiele lat głównym trikiem w telewizji był tzw. blue box. Był on bardzo prosty, ale posiadał poważną wadę. Każde blue boxowe tło można było odróżnić od rzeczywistości już na pierwszy rzut oka. Wszystko, co prezentowano tą metodą, było nieruchome i płaskie. Studio z blue boxem mogła filmować tylko statyczna kamera. Dlatego też podjęto prace nad stworzeniem trójwymiarowej iluzji, która wreszcie dawałaby wrażenie przestrzenności i realności prezentowanej scenografii. Poszukiwania sposobu na stworzenie iluzji doskonałej zaowocowały powstaniem STUDIA WIRTUALNEGO!

„Studio VR jest rozwinięciem technologii blue box. To inteligentny system, który potrafi przetworzyć ruchy rzeczywistej kamery na ruchy kamery wirtualnej w wirtualnej scenerii", tłumaczy Wojciech Puchała, ekspert w dziedzinie techniki wirtualnej z telewizji POLSAT. „Wprowadzam żywego aktora do trójwymiarowego środowiska wewnątrz komputera. Ruchy kamer również są tam transponowane. Po sklejeniu uzyskujemy obraz, jakby faktycznie prezenter znajdował się w jakimś wyimaginowanym środowisku".



Pewnych elementów scenografii nie da się zastąpić efektami cyfrowymi. Prowadzący muszą np. na czymś siedzieć.



Prognoza pogody. Prezenter ma trudne zadanie. Musi wskazywać na mapę, której w rzeczywistości nie widzi.





Nowe możliwości

Jedną z podstawowych różnic między klasycznym blue boxem a technologią VR jest jej interaktywność. Prezenter może manipulować komputerowym otoczeniem, a sceneria reaguje na jego ruchy. Jedną z najistotniejszych zalet studia VR jest możliwość tworzenia scenerii, które budowane tradycyjnymi metodami byłyby bardzo kosztowne. Można również stworzyć scenografię abstrakcyjną, surrealistyczną, czyli coś niemożliwego do skonstruowania w normalnym świecie. Elementy klasycznych scenografii zajmują dużo miejsca w magazynach, a ich tworzenie i składanie w studiu to proces długi i żmudny. Natomiast przygotowane wcześniej scenografie wirtualne przechowywane są w bazie danych. Gdy są potrzebne – wystarczy je tylko załadować do komputera. Dodatkowo do scenerii wirtualnej można dołączyć animowane postacie i obiekty. Wykorzystuje się do tego technologię motion capture. W studiu znajduje się aktor ubrany w kombinezon pokryty siecią czujników. To one informują komputer o ruchach człowieka i przekazują je animowanej postaci.

„Istnieje technika zwana Lip sinc, czyli synchronizacja ust – kontynuuje Wojciech Puchała. – Tym razem sieć czujników zakładamy na twarz aktora. Urządzenie oddaje ruchy jego ust, powiek i przekazuje komputerowemu bohaterowi”.



Jak to wszystko działa?

Najważniejszy jest komputer, który na podstawie danych o położeniu kamery generuje w czasie rzeczywistym trójwymiarową scenografię. Istnieją trzy sposoby detekcji i śledzenia ruchów kamer. Pierwszy z nich opiera się na systemie mechanicznych zębatek. Ich ruchy są przekładane na impulsy, które wędrują do głównego komputera. Drugi sposób to detekcja obrazu. Na błękitnej ścianie studia umieszczona jest krata złożona z białych pionowych i poziomych linii. Każdy fragment tej matrycy różni się od pozostałych. Obraz filmujących kratę kamer jest przekazywany do komputera, który na jego podstawie określa położenie kamery i odpowiednio przedstawia scenografię. Trzeci system opiera się na sieci nadajników i czujników podczerwonych, umieszczonych na kamerach.



Oto komputer Onyx - serce wirtualnego studia. Z prawej moduł DVP 100, który zawiera 10 procesorów

Studiem VR zarządzają dwa centralne komputery. Jeden to transputer, drugi to super-komputer graficzny Silicon Graphics. Transputer ustala pozycję kamery w przestrzeni i przerabia to na zespół danych. Dodatkowe wartości to ogniskowa, czyli kąt widzenia kamery i ostrość. Superkomputer służy do generowania scenografii w czasie rzeczywistym – 25 klatek na sekundę w rozdzielczości standardu TV PAL.

Tworzenie scenografii wirtualnej rozpoczyna się klasycznie na papierze. Gotowy i zatwierdzony projekt można opracować na komputerze. Przy tworzeniu geometrii trójwymiarowej niezastąpiony jest Silicon Graphics. Tekstury można stworzyć na zwykłym PC. Zaprojektowanie scenografii zajmuje od jednego dnia aż do miesiąca pracy.

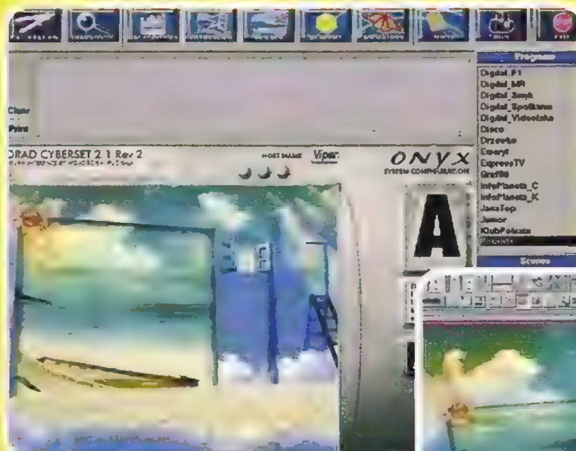
BEZ KOMPUTERA ANI RUSZ



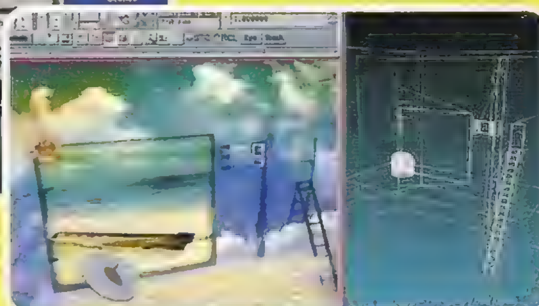
W tej chwili istnieje na świecie wiele systemów studia wirtualnego. Jednymi z najpopularniejszych są zestawy firmy Orad: Cyberset Entry Level Virual Set, Cyberset M czyli Mid–Range Virtual Set, oraz Cyberset O – Highly–End Virtual Set. Ten ostatni wykorzystuje znakomity i bardzo wydajny komputer Onyx2 Infinite Reality firmy Silicon Graphics. Mózgiem całego zestawu jest DVP–1000, czyli dziesięcioprocesorowy moduł posiadający niezwykle dużą moc obliczeniową. Ponadto umieszczono w nim dwie dodatkowe stacje robocze O – mające za zadanie określenie umiejscowienia postaci prezentera w przestrzeni. Oprócz tego w systemie znajduje się również zestaw nadajników i czujników podczerwonych (Infra Track), ułatwiających ustalenie pozycji zarówno kamer, jak i ludzi.

PROGRAMY

Do zestawu Cyberset dołączane jest oprogramowanie firmy MultiGen, które służy zarówno do projektowania i modelowania wirtualnej scenografii, jak i nakładania tekstur, przygotowywania oświetlenia oraz projektowania animacji. Do tworzenia scenografii wirtualnej z powodzeniem można także używać innych programów, takich jak SOFTIMAGE, popularny 3D Studio MAX, Lightscape, czy Alias PowerAnimator.



Okno głównego programu obsługującego studio VR wygląda niezwykle interesująco. Aż kusi, aby kliknąć na którąś ikonę



Tekst: Maciej Jurewicz. Zdjęcia: Wojciech Puchała, Telewizja POLSAT

NOWOŚCI

● NOWE PROCESORY
Najgroźniejszy konkurent Intela, firma AMD, zapowiedziała na 15 czerwca premierę aż 10 nowych procesorów. Pokazany zostanie między innymi następca Athlona – Thunderbird (wersje od 700MHz do 1GHz), którego największą zaletą ma być zintegrowana z procesorem pamięć cache L2. Dotychczasowe modele nie korzystały z tego rozwiązania. Poza tym AMD chce zaprezentować układ Duron dla mniej zamożnych klientów, używających dotąd z Celeronów.

● NOSIŁ WILK RAZY KILKA
Sąd w Grodzisku Wielkopolskim wydał jeden z nielicznych dotychczas wyroków w sprawie piractwa komputerowego. Użytkownik nielegalnych programów firm Corel oraz Microsoft otrzymał karę pozbawienia wolności na okres 8 miesięcy. Skazany nie pójdzie jednak do więzienia, gdyż sąd zawiesił wykonanie wyroku na 2 lata. Czyżby w końcu miały nastać ciężkie czasy dla piratów?

● SZKODLIWY ROZWÓJ TECHNIKI
Coraz szybszy rozwój nowoczesnych technologii stanowi zagrożenie dla środowiska naturalnego. Nowe produkty wypierają bowiem stare komputery, a tych nie ma gdzie składować! Tymczasem, jak obliczyli naukowcy, 315 milionów składowanych na śmietnikach komputerów zawiera setki milionów ton ołowiu, kadmu, rtęci oraz innych toksycznych substancji. Co gorsze, nie za bardzo wiadomo, co zrobić z tą bombą ekologiczną...

● KONIEC GARRETA?
Looking Glass Studios, twórca znanej gry THIEF: THE DARK PROJECT i THIEF II: METAL AGE przeżywa poważne kłopoty finansowe. Firma ogłosiła upadek, a wszystkie projekty, które były w trakcie realizacji, zostały już odwołane. Looking Glass była w trakcie opracowywania kolejnych przygód Garreta, mistrza złodziei, czyli gier: THIEF II GOLD i THIEF III. W chwili obecnej wiadomo już, że produkty te nigdy nie ujrzą światła dziennego. Jak do tej pory nie jest jasne, czy upadek Looking Glass nie został przypadkiem spowodowany przez kłopoty finansowe obecnego wydawcy złodziejskiej serii – Eidos Interactive.

● SUPERKOMPUTER COMPAQ
Aż pięć miliardów operacji na sekundę ma wykonywać nowy komputer francuskiego centrum energii atomowej (CEA). Urządzenie, nazwane Tera, wejdzie w skład najpotężniejszego centrum obliczeniowego w Europie. Wydajność tej supermaszyny można porównać do pracy 30 tysięcy osób liczących dzień i noc przez pięć lat! Tera ma wykorzystywać 2688 procesorów. Uruchomienie centrum powinno nastąpić pod koniec roku 2001.

Mega Portal w Sieci!

Nowa superwitryna dla młodzieży

Pod adresem www.xcom.pl uruchomiono nowy portal internetowy, przeznaczony głównie dla ludzi młodych. Znajdziesz tutaj kilka serwisów tematycznych. Mega Portal oferuje odrębne działy dla miłośników komputerów, filmu, muzyki, sportu oraz gier. Ponadto na stronie znajduje się lista imprez muzycznych, odbywających się w Polsce i mapka z prognozą pogody (nie ma nic gorszego, niż deszcz w trakcie koncertu ulubionej kapeli). Nie zabrakło także najświeższych informacji.

Ze stron Mega Portalu można też pobrać przydatne programy shareware, np. WinRar, itp.



Mega Portal (www.xcom.pl) to naprawdę warte odwiedzenia miejsce!

Koniec podglądania

Intel rezygnuje z kontroli użytkowników?

Intel wycofał się z nadawania specjalnych numerów seryjnych swoim procesorom z serii Pentium III. Te numery operatorzy mogli zdalnie sprawdzać, aby przekonać się, czy korzystająca z danej strony internetowej osoba ma do tego prawo. Przeciwko wprowadzeniu takiego systemu zaprotestowali użytkownicy Internetu, którzy twierdzili, że narusza to ich prawo do anonimowości i prywatności w korzystaniu z Sieci. W Internecie dostępny jest program, którego zadaniem jest blokowanie tej funkcji procesorów.



Co za ulga! Teraz już twój własny komputer nie będzie cię szpiegował

Czyj to dysk?

Wspólna Sieć, wspólne dyski

Program Gnutella, stworzony przez autorów WinAmpa, firmę Nullsoft, daje możliwość bezpośredniego korzystania z twardego dysku innego użytkownika Internetu. Program szuka innych użytkowników i pobiera od nich informacje o kolejnych posiadaczach Gnutelli, a od nich o kolejnych... W ten sposób w kilkanaście sekund można uzyskać dostęp do ponad tysiąca komputerów. Produkt Nullsoftu wywołał protesty przeciw łamaniu praw autorskich. Twórcy programu odpowiadają na to, że oni tylko udostępniają program. Jak będą z niego korzystać Internauci – to już nie sprawa Nullsoftu.

Poważny problem

Wojskowi także boją się wirusów

Ostatnie ataki hackerów spowodowały, że Pentagon (Amerykańskie Ministerstwo Obrony) postanowił rozsyłać do swoich baz raporty o poziomie zagrożenia sieci komputerowych („defcons") , opracowane na wzór istniejących już raportów o zagrożeniu atakiem nuklearnym czy terrorystycznym. Wyróżniono cztery poziomy zagrożenia na podstawie dostarczonych w ten sposób informacji dowódca będzie mógł podejmować stosowne kroki zabezpieczające.

Książki w Sieci

Co będą jadły mole książkowe

Microsoft podpisał z wydawnictwem Simon & Schuster oraz siecią księgarń Barnes & Noble porozumienie o współpracy w udostępnianiu książek elektronicznych. Dzięki niemu coraz więcej dzieł będzie mogło ukazywać się w wersji cyfrowej. Jednocześnie Time Warner Inc. zamierza uruchomić nowe przedsięwzięcie, związane z książkami elektronicznymi. Przedsiębiorstwo ma zostać podzielone na trzy wydziały: iRead (wirtualna księgarnia, skąd za opłatą można będzie ściągnąć najnowsze tytuły w wersji elektronicznej), iWrite (dla pisarzy, chcących opublikować swoje prace w tej formie) oraz iLearn (dla zainteresowanych tajnikami wydawania książek).

Nie wiadomo, czy elektroniczne publikacje będą cieszyły się większą popularnością od papierowych wersji. Na pewno jednak nie padną ofiarą moli książkowych.

GeForce2 - nowy gigant

Czy ktoś powstrzyma nVidię?

Creative Labs Europe poinformował o wprowadzeniu do sprzedaży akceleratora graficznego nowej generacji – 3D Blaster GeForce2 GTS. Karta zawiera pierwszą na świecie gigatekselową cieniującą jednostkę przetwarzania graficznego (Gigatexel Shading Graphics Processing Unit). Pozwala to na cieniowanie pikseli w czasie rzeczywistym i nadaje tworzonym obrazom realistyczną jakość.

Karta wyposażona jest w 32 MB pamięci (to już chyba staje się standardem) i posiada złącze AGP. Maksymalna rozdzielczość, z jaką może pracować to 3048 na 1536 punktów (ciekawe, jaka gra to obsłuży?). Sugerowana cena nowego Blastera jest proporcjonalna do jego możliwości i wyniesie około 1600 złotych.

Można się spodziewać, że w krótkim czasie także i inni producenci zaprezentują swoje konstrukcje oparte na nowym układzie nVidii, czego efektem będzie spadek cen.



Teksty: Jacek L. Komuda, Michał Studniarek, Jerzy Rzymowski, R.J. "Yackoo", Alien Factory, Zdjęcie: StockByte, Foto Studio

Inwazja Chatboard'a

Nowa promocja ERY GSM



Od 18 maja do 6 lipca ERA GSM organizuje nową akcję promocyjną. Już za 129 zł (+VAT) można kupić telefon Ericsson T10s wraz z klawiaturą Chatboard, dzięki której dużo łatwiej wysyła się wiadomości tekstowe SMS i listy elektroniczne (patrz CLICK! 11/00). Dodatkowo za 1 zł każdy będzie mógł dokupić usługę Poczta Elektroniczna w Era-net. Zestaw promocyjny będzie zawierał: telefon Ericsson T10s (kolory: juicy blue, shocking pink, funky purple, mustang yellow, crispy turquoise), klawiaturę Chatboard oraz przewodnik „Polska na weekend".

Abonent, który skorzysta z promocji, może wybrać każdą z dostępnych taryf. Niestety, musi też zgodzić się na korzystanie z usług sieci przez co najmniej dwa lata.

Kolejny Media Player

Czy format Media Audio Microsoftu pokona MP3?

Microsoft udostępnił wersję demo nowego programu Media Player, który w przyszłości ma stać się częścią systemu Windows. Zamiarem Microsoftu jest stworzenie systemu zapisu, który byłby konkurencją dla MP3. Pliki Media Audio, według Microsoftu, dają lepszą jakość dźwięku i są dwukrotnie mniejsze. Dodatkowo umożliwiają zabezpieczenie przed nielegalnym kopiowaniem. Wkrótce Microsoft udostępni również Win–Jam – przenośny odtwarzacz plików Media Audio. Urządzenie nie będzie obsługiwać plików MP3, co może zniechęcić do niego użytkowników przyzwyczajonych do popularnego formatu.

Niebezpieczne I love You

Najważniejsza jest profilaktyka

Jak ustrzec się przed wirusem rozprzestrzeniającym się tak szybko jak „I love You" czy „New Love"? Oto garść porad od specjalistów z kilku dużych amerykańskich firm zajmujących się ochroną danych:

– kasować załączniki do poczty posiadające rozszerzenia vbs, exe, com, js.

– o ile nie korzysta się w pracy z plików vbs, należy w ustawieniach systemu wyłączyć (a najlepiej skasować w ogóle) Windows Scripting Host, który odpowiada za uruchamianie plików z takim rozszerzeniem.

– wyłączyć opcję „Podgląd" w Outlooku, gdyż zdarzają się wirusy, które potrafią zaatakować używając tej funkcji.

– bardziej radykalną metodą jest... zmiana programu pocztowego na mniej zagrożony atakami.

Tymczasem światowa epidemia wirusa „I love You" wydaje się nie mieć końca, gdyż co chwila pojawia się kolejna odmiana komputerowego bakcyla. Najnowsze jego wersje są jeszcze bardziej zjadliwe i niebezpieczne. Co ciekawe, nadal atakują tylko użytkowników Outlooka. Czyżby ktoś prowadził prywatną kampanię przeciw Microsoftowi, czy to tylko zbieg okoliczności?

CLICK!

REDAKCJA

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic

Koncepcja wydawnicza: Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic

Redaguje zespół: Aleksandra Cwalina (redaktor naczelny), Jacek Komuda (sekretarz redakcji), Andrzej Cwalina, Maciej Jurewicz, Anna Kotlonek (korekta)

Graficy: Jacek Gołatowski, Marek Janowski, Dariusz Stachowiak

Konsultacja i współpraca: Krzysztof Adamczyk, Rafał Dziduch, Piotr Kapis, Dominik Kruk, Leszek Kujawski, Marcin Kulakowski, Przemysław Szynkora, Michał Zacharzewski

Adres do korespondencji: „CLICK!" skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA tel. (022) 51-70-194, e-mail: click@click.pl

Sekretariat redakcji: Mirosława Borkowska, tel. (022) 517-02-44

Dział reklamy: Media Service Zawada tel. (022) 870-53-43 fax (022) 870-75-51

Druk: Drukarnia Wydawnictwa H. Bauer w Ciechanowie

Copyright: Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o., Al. Stanów Zjednoczonych 53, 04-028 Warszawa.

Wydawnictwo H. Bauer Sp. z o.o. jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców.

Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

Wydawca magazynu CLICK! ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie, niż ustalona przez Wydawcę.

HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PLAY HURTOWNIA GIER

ZAMÓW WYSYŁKOWO!
(022) 832-54-30
(022) 832-54-31
e-mail : play@play.com.pl

im GROUP

0 kosztów przesyłki · www.play.com.pl · Realizacja do 5 dni



sklep internetowy: www.play.com.pl

ACE VENTURA	69 zł	JAZZ JACKRABBIT 2 ZIMA	49 zł
ADAŚ I PIRAT BARNABA	69 zł	KIYEKO I UTRACONA NOC	45 zł
AIRLINE TYCOON	69 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS	40 zł
ALPHA CENTAURI	59 zł	KRONIKI CZARNEGO KSIEŻ.	69 zł
AMERZONE	99 zł	KSIĄŻE I TCHÓRZ	59 zł
ANNO 1602	99 zł	LEGO CREATOR	99 zł
ATLANTIS	39 zł	LEGO LOCO	99 zł
ATLANTIS 2	79 zł	LEGO RACERS	99 zł
BALDURS GATE + OPOW.	145 zł	LEGO SZACHY	99 zł
BALL OF STELL	59 zł	LEMINGS PAK	49 zł
BREACKNECK	69 zł	LEW LEON	49 zł
BROKEN SWORD 2	59 zł	LOMAX	49 zł
C & C - TIBERIAN SUN	109 zł	MIGHT & MAGIC VII PL	79 zł
C & C - WORLDWIDE WAR.	109 zł	MONOPOL	79 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 2000	129 zł	MORTYR - EDYCJA SPEC.	59 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3 + PL	59 zł	MS AGE OF EMPIRE II	209 zł
CIVILIZATION: CALL TO .	79 zł	PANZER COMMANDER	69 zł
COLIN McRAE RALLY	99 zł	PANZER GENERAL II	69 zł
COMMANDOS	99 zł	PEOPLE'S GENERAL	69 zł
CORSAIR PL	69 zł	PHANTASMAGORIA 1	69 zł
CREATURES 3	99 zł	PHANTASMAGORIA 2	69 zł
CREATURES ADVENTURES	99 zł	PRINCE OF PERSIA	69 zł
DELTA FORCE 2	129 zł	RALLY CHAMPIONSHIP 99	99 zł
DEMISE	99 zł	RAYMAN 2	69 zł
DESTRUCTION DERBY II	40 zł	REZERWOWE PSY	89 zł
DISCWORLD NOIR	59 zł	SAGA	69 zł
DRIVER	99 zł	SEGA RALLY 2	99 zł
DUNE 2000	49 zł	SETTLERS 3 AMAZON	59 zł
DUNGEON KEEPER 2	99 zł	SETTLERS II (PL)	39 zł
EARTH 2150 (PL)	89 zł	SETTLERS III + MISJE	135 zł
EMERGENCY (PL)	49 zł	SETTLERS III MISJE	49 zł
F/A-18 JONE'S	145 zł	SILENT HUNTER COMM. ED.	69 zł
F-22 LIGHTNING 3	129 zł	SIM CITY 2000	49 zł
FARAON ver PL	149 zł	SIN	69 zł
FIFA 2000	99 zł	SOLDIER OF FORTUNE	169 zł
FINAL FANTASY VIII	145 zł	SPORTS CAR GT	49 zł
FORCE COMMANDER	169 zł	STOC PL	69 zł
FORMULA 1 2000	119 zł	SUPERBIKE 2000	119 zł
FREESPACE	49 zł	SWAT 3	145 zł
GEX 3D	69 zł	SZACHY 1998	59 zł
GORKY 17	69 zł	TEAM APACHE	69 zł
HALF LIFE GOLD	99 zł	THEME PARK WORLD	109 zł
HALF LIFE OPPOSING	99 zł	THIEF 2	145 zł
HARD TRUCK	39 zł	TIBERIAN S. FIRESTORM	79 zł
HERETIC II	49 zł	TOCA II - TOURING CARS	99 zł
HIDDEN AND DANGEROUS	145 zł	TOMB RAIDER 3	99 zł
HOPKINS FBI	69 zł	TOMB RAIDER 4	145 zł
IGNITION	55 zł	TOTAL ANIH. KINGDOMS	59 zł
IMPERIALIZM II	69 zł	TZAR	69 zł
INDUSTRY GIANT	39 zł	ULTIMA ASCENSION	129 zł
INT. RALLY CHAMPIONSHIP	45 zł	UNREAL	69 zł
INTERSTATE 82	99 zł	USAF	145 zł
JAGGED ALLIANCE 2	69 zł	WARZONE 2100	79 zł
JAZZ JACKRABBIT 2	49 zł	WORMS ARMAGEDON	69 zł

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 10.05.2000

SPRZEDAŻ HURTOWA

PROPONUJEMY NAJLEPSZE WARUNKI W SPRZEDAŻY HURTOWEJ GWARANTUJEMY NAJNIŻSZE CENY SZYBKĄ WYSYŁKĘ NA NASZ KOSZT MATERIAŁY REKLAMOWE AKTUALNA INFORMACJE O NOWOŚCIACH

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA DETAL

ZAMÓWIENIA DETALICZNE PROSIMY SKŁADAĆ TELEFONICZNIE LISTOWNIE LUB E-MAILEM CENY ZAWIERAJĄ W SOBIE KOSZTA PRZESYŁKI TERMIN REALIZACJI DO 5 DNI PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE PRZESYŁKI WSZYSTKIE CENY ZAWIERAJĄ VAT

ZAMÓWIENIA HURT - DETAL

tel. (022) 8325430
tel. (022) 8325431
fax. (022) 8333961
listownie : 01-652 WARSZAWA ul. Potocka 14 paw.3
e-mail : play@play.com.pl
internet : www.play.com.pl
Poniedziałek - Piątek 10.00-17.00
Sobota 10.00-12.00

- SKLEP -
WARSZAWA UL.POTOCKA 14 PAW.3



KUPONY ZNIŻKOWE

JEDEN kupon uprawnia do zakupu JEDNEJ gry.
Kupony ważne są do 20 czerwca

WIELKA PROMOCJA! PLAY
Z **CLICKIEM!** możesz kupić wszystkie gry firmy PLAY IT **10 % taniej!**

Wytnij ten kupon, naklej na kartkę pocztową i wyślij na adres: OPM, Dział Sprzedaży Bezpośredniej, ul. Wyspiańskiego 10, 43-300 Bielsko-Biała. Nie zapomnij podać swoich danych (imię, nazwisko, adres zamieszkania) oraz tytułu zamawianej gry. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Wysyłka zamówionych gier GRATIS!

wirtualny świat

Jedynie z **CLICKIEM!** każdą z poniższych gier możesz kupić ze zniżką **10 zł!**
Wysyłka gratis!

Wehikuł Czasu	~~79 zł~~	69 zł	❑
Aztec	~~69 zł~~	59 zł	❑

Wystarczy, że złożysz zamówienie (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym) na kartce pocztowej – koniecznie naklej ten kupon! – i wyślesz ją na adres: Wirtualny Świat, ul. Jagielońska 74, budynek E, 03–301 Warszawa

Dostawa realizowana jest w ciągu 14 dni. Uczestnicząc w promocji, wyrażasz zgodę na umieszczenie twoich danych w bazie firmy **Wirtualny Świat** oraz ich przetwarzanie do celów marketingowych. Firma ta oświadcza, że w/w dane będą wykorzystywane wyłącznie przez nią.

MIRAGE
Tylko z **CLICKIEM!** wiele wspaniałych gier, których dystrybutorem jest firma MIRAGE, możesz kupić ze zniżką **10 %!**

Kupon można zrealizować osobiście w siedzibie firmy MIRAGE przy ul. Obrońców 2C, 03–933 Warszawa. Możesz także zrealizować go drogą pocztową (opłata przy odbiorze, za zaliczeniem pocztowym). W tym celu wycięty kupon naklej na kartkę pocztową, wpisz, jaką chcesz grę i podaj swój dokładny adres. Potem wyślij kartkę na adres: MIRAGE, ul. Obrońców 2C, 03–933 Warszawa. W razie wątpliwości, dzwoń, tel. (022) 616–15–51. Ofertę gier możesz sprawdzić w ogłoszeniach prasowych lub na stronie internetowej: www.mirage.com.pl.

TopWare Interactive
SUPER OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele wspaniałych gier firmy TOPWARE.
Zamów gry w naszej firmie! Jeśli zamówisz je bezpośrednio w TOPWARE – kupisz ze zniżką **10%**! Wyślij do nas zamówienie – koniecznie naklej ten kupon! – na karcie pocztowej na adres: TOPWARE POLAND, ul. Kamińskiego 19, 43–300 Bielsko-Biała. W razie wątpliwości dzwoń, tel. (033) 813–03–16. Na zamówieniu napisz tytuł gry, którą chcesz kupić i podaj swój adres. Za grę zapłacisz przy odbiorze. Koszt wysyłki jednej gry to 5,05 zł. PRZY ZAMÓWIENIU DWÓCH I WIĘCEJ GIER – WYSYŁKA GRATIS!

IPS COMPUTER GROUP
JEDYNA OKAZJA!
Dzięki **CLICKOWI!** możesz kupić **TANIEJ** wiele doskonałych gier firmy IPS.
Za każdą grę, której dystrybutorem jest IPS, zapłacisz **5% taniej!** Wystarczy, że wytniesz ten kupon, nakleisz go na kartce pocztowej i wyślesz na adres: PLAY, ul. Potocka 14, paw. 3, 01–652 Warszawa. Nie zapomnij podaćj tytułu zamawianej gry, a także swojego imienia, nazwiska oraz adresu. Wysyłka zamówionych w ten sposób gier – GRATIS! Jeśli masz pytania, dzwoń: (022) 832-54-31.

LISTY

CHCĘ KUPIĆ ARCHIWALNE NUMERY

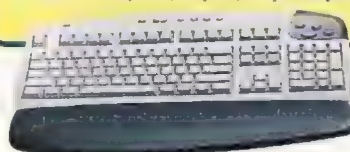
Witajcie

Chciałbym dowiedzieć się, gdzie (i za ile) mógłbym kupić archiwalne numery Clicka! Zależy mi zwłaszcza na numerze 25/99 i numerze 8, a także na numerze 10 (jestem miłośnikiem obu części Thiefa, a także Lary Croft). Czy moglibyście pomóc mi zdobyć te Clicki!?

Janusz

Niestety, nie sprzedajemy archiwalnych numerów naszego czasopisma. Czytelnicy wciąż zasypują nas prośbami o stare numery Clicka!, a my po prostu ich nie mamy! Jeśli jednak jakiś temat szczególnie cię interesuje, możesz (jak każdy z czytelników!) zamówić sobie u nas kserokopię artykułów, na których ci zależy. Wystarczy, że przyślesz do redakcji kopertę ze znaczkiem i swoim adresem. Nie zapomnij podać numeru CLICKA! oraz tytułu lub choćby tematu artykułu, który chcesz otrzymać. Wszystkie zamówienia postaramy się jak najszybciej zrealizować. Aha, oczywiście nie będziemy kserować plakatów! A to z tego powodu, że po prostu byłyby koszmarnie brzydkie.

Cześć, witajcie ponownie!
W ciągu ostatnich dwóch tygodni waszym ulubionym tematem stały się... kody do gier. Jeszcze raz przypominamy, że nie przysyłamy indywidualnie żadnych tipsów, gdyż wtedy nie zdążylibyśmy przygotować CLICKA! Poza tym (to już chyba standard) chcecie, aby nasze pismo miało 100 stron, żądacie konkursu e-mailowego (będzie wkrótce) oraz stron WWW (tutaj szykujemy niespodziankę)



O ZGROZO! TYLE GIER...

Cześć

Piszę do was zapewnie jako jedna z niewielu dziewczyn. Mam bowiem wielką prośbę, a nawet apel. [...] w przyszłości chciałabym zostać informatykiem. Szukałam informacji po książkach, bibliotekach, ale nie znalazłam nic, co byłoby napisane językiem prostym, zrozumiałym dla mnie, a jednocześnie poważnym... Szukałam czegoś przystępnego, dzięki czemu mogłabym zrozumieć język informatyki. I znalazłam Was!!! Z chęcią kupowałam każdy numer, z którego oprócz nowinek technicznych dowiadywałam się też o nowych grach... Jednak (o zgrozo!!!) w ostatnich numerach zauważyłam, że coraz więcej miejsca poświęcacie na gry... Uważam, że opisy gier i kodów są ciekawe, nawet ważne, ale nie kosztem techniki!!! Proszę, (choć wiem, że trudno spełnić każdą prośbę, w szczególności, że każda jest inna) zostawcie miejsce dla techniki!!!

Pozdrawiam
N@ncy

ZA MAŁO RECENZJI I KODÓW!

Czołem

Uważam, że wasze pismo jest Extra, ale brakuje mi w nim kilku rzeczy. Przede wszystkim dajecie za mało recenzji gier. I dlaczego na opisy poświęcacie tak mało stron? Przydałoby się także dużo więcej porad.

Extrem

Dwa listy, dwa różne punkty widzenia. N@ncy uważa, że w Clicku! jest za dużo tekstów o grach, a Extrem twierdzi, że jest ich za mało. Dobrze wiemy, że każdy z was ma swoje ulubione tematy. Naszym zadaniem natomiast jest stworzenie takiego pisma, aby każdy mógł w nim znaleźć coś dla siebie. Wszystko jednak zależy od rynku: jeśli ukazuje się dużo nowych gier, to musimy poświęcić im więcej miejsca. Z kolei w okresach przestoju w świecie gier możemy szerzej rozpisać się o sprzęcie. Chciałbym także uspokoić N@ncy – w każdym numerze technika zajmuje bardzo ważne miejsce!
PS) Życzymy N@ncy powodzenia. Nigdy nie rezygnuj ze swoich marzeń!!!

Rozwiązania konkursów z nr. 10/00

FLYING HEROES
Odpowiedź brzmi: **4 gildie - Jeźdźców Jaszczurów, Podniebnych Rycerzy, Czarodziejów, Hammercraft**
Nagrodę, grę FLYING HEROES, otrzymuje:
Mateusz Jegor-Milart z Brzeźnicy Leśnej

MARTIAN GOTHIC
Odpowiedź brzmi: **Mars nazywany jest także Czerwoną Planetą**
Nagrodę, grę MARTIAN GOTHIC, otrzymuje:
Maciej Laszuk z Drohiczyna

DEVIL INSIDE
Odpowiedź brzmi: **Główny bohater programu nazywa się Dave Ackland**
Nagrodę, grę DEVIL INSIDE, otrzymuje:
Michał Jawor z Łaz

TACHYON
Odpowiedź brzmi: **Główny bohater gry nazywa się Jake Logan**
Nagrodę, grę TACHYON, otrzymuje:
Jarek Kluka z Oławy

SYPHON FILTER 2
Odpowiedź brzmi: **Towarzyszka Gabriela Logana nazywa się Lian Xing**
Nagrodę, grę SYPHON FILTER, otrzymuje: Krzysztof Puławski z Pieniężna

MISSION TO MARS
Odpowiedź brzmi: **Sonda, która wyląduje na Marsie w roku 2003 to Maria Curie**
Nagrodę, grę MARTIAN GOTHIC otrzymuje: Paweł Olender z Łęcznej

UDŹWIĘKOWIENIE GIER
Odpowiedź brzmi: **Libretto to zestawienie listy dialogowej z języka oryginalnego i polskiego**
Nagrodę, grę Planescape: Torment, otrzymuje:
Alan Wolny z Raciborza

SUPERGŁOŚNIKI
Odpowiedź brzmi: **Subwoofer to głośnik odpowiadający za niskie tony**
Nagrodę, supergłośniki, otrzymuje:
Robert Jedynak z Grodziska Mazowieckiego

WEHIKUŁ CZASU
Odpowiedź brzmi: **Jak do tej pory powstała jedna ekranizacja powieści H. G. Wellsa**
Nagrodę, grę WEHIKUŁ CZASU, otrzymuje: Michał Bieńkowski z Halinowa

UEFA EURO 2000
Odpowiedź brzmi: **w finałach EURO 2000 startuje 16 drużyn**
Nagrodę, grę EURO 2000, otrzymuje: Przemysław Nowak z Częstochowy

TOP 20 / nr 11
Grę Lemmings: Rewolucja wygrał Tomasz Baziuk z Wrocławia

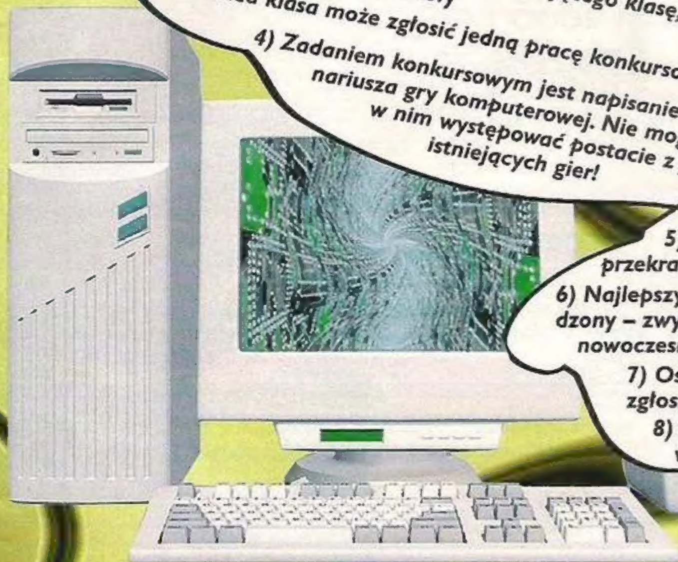
Kupony konkursowe prosimy przysyłać wyłącznie na adres redakcji!

- KUPON NA GROUND CONTROLL
- KUPON NA STARLANCER
- KUPON NA HONDA
- KUPON NA NASCAR 2000
- KUPON NA ROLLERCOASTER...
- KUPON NA TOP 20
- KUPON NA APARAT CYFROWY
- KUPON NA NAUKA JĘZYKÓW
- KUPON NA PITCH BLACK

WYGRAJ SUPERKOMPUTER DLA TWOJEJ KLASY!

Warunki uczestnictwa:

1) W konkursie mogą wziąć udział wyłącznie klasy szkolne (szkół podstawowych, średnich i gimnazjów)
2) Każde zgłoszenie (na kuponie konkursowym) musi zawierać imię i nazwisko nauczyciela zgłaszającego klasę, dokładny adres oraz pieczątkę szkoły
3) Każda klasa może zgłosić jedną pracę konkursową
4) Zadaniem konkursowym jest napisanie scenariusza gry komputerowej. Nie mogą w nim występować postacie z już istniejących gier!



5) Objętość prac nie może przekraczać 2 stron maszynopisu
6) Najlepszy scenariusz zostanie nagrodzony – zwycięska klasa otrzyma nowoczesny komputer multimedialny
7) Ostateczny termin przyjmowania zgłoszeń upływa 30 czerwca 2000
8) Ogłoszenie wyników nastąpi w 16 numerze CLICKA!

CLICK!

SUPER KONKURS

Imię i nazwisko nauczyciela / opiekuna:

Adres szkoły:

Pieczątka szkoły:



CLICK!

DWUTYGODNIK DLA CHCĄCYCH WIEDZIEĆ WIĘCEJ

GŁÓWNA NAGRODA: SUPERKOMPUTER MULTIMEDIALNY

Prace wraz z kuponem konkursowym prosimy przysyłać na adres:

„CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA z dopiskiem SUPERKONKURS do 30 czerwca 2000 (decyduje data na stemplu pocztowym)

CLICK! zaprasza na Vobi-EURO2000

Bytom, 10-25.06.2000, Centrum M1



REGULAMIN

1) Osoby uczestniczące: wiek bez ograniczeń, konieczne posiadanie dokumentu tożsamości (legitymacja szkolna, studencka lub dowód osobisty); konieczne podanie numeru telefonu kontaktowego

2) Terminarz rozgrywek:

10.06 Sob.	– godz. 14.00 rozpoczęcie Vobi-EURO2000
	– godz. 14.15 - 18.00 Eliminacje
11.06	– godz. 12.00 - 18.00 Eliminacje
12.06–16.06	– godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje
17.06	– godz. 14.00 - 18.00 Eliminacje
18.06	– godz. 12.00 - 14.30 Mecze barażowe
	– godz. 15.00 Losowanie drużyn
19.06	– godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie A
20.06	– godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie B
21.06	– godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie C
22.06	– godz. 17.00 - 19.00 Eliminacje w grupie D
23.06	– Dzień wolny
24.06	– godz. 14.00 - 16.00 Ćwierćfinały
25.06	– godz. 12.00 - 13.15 Półfinały
	– godz. 14.00 Mecz o III miejsce
	– godz. 15.00 Finał
	– godz. 17.00 Rozdanie nagród

3) Eliminacje:
Każdy z uczestników (Anglia) zagra 10-cio min. mecz z komputerem (Francją). 16-stu graczy, którzy uzyskają najlepszy wynik, zostanie zakwalifikowanych do Finału EURO2000 (informacje zostaną przekazane telefonicznie). Dodatkowo w sobotę, przed losowaniem drużyn, przewidziano mecze barażowe. Od poniedziałku 19.06 mecze będą przeprowadzane zgodnie z oryginalnym harmonogramem EURO2000

4) Nagroda główna:
KOMPUTER z procesorem Intel Pentium III,
kartą graficzną Creative GeForce Annihilator 256,
kartą dźwiękową Sound Blaster LIve! 1024,
głośnikami Creative FPS1000, nagrywarką CD-RW Creative,
drukarko-skanero-faxem Hewlett-Packard















FUN

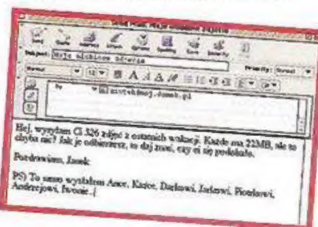
ZŁ@PANY W SIEĆ

11/06/2001
Wszyscy dookoła mówią tylko o Internecie, poczcie elektronicznej, surfowaniu w Sieci, itp... Nie rozumiem, o co im chodzi? Jakby to było takie niewiadomo co...

13/06/2001
Wybraliśmy się ze znajomymi do kafejki internetowej. Myślałem, że zjemy lody, albo coś... A tam same monitory, komputery i tłum ludzi gapiących się w ekran. Nuda.

14/06/2001
Moja dziewczyna też uczestniczy w tym szaleństwie. Spytała mnie o adres „imejlowy", czy coś takiego. Podałem jej więc kod pocztowy. Wyśmiała mnie. Aby walczyć z wrogiem, muszę go poznać – kupuję modem.

15/06/2001
Pierwsze kroki bywają trudne. Przez dwie godziny próbowałem się połączyć z serwerem, ale numer był cały czas zajęty. To podobno normalne. W końcu się udało. Internet to wielka bujda. Co ciekawego jest w oglądaniu przez 20 minut białego, pustego ekranu?


Hej, wysyłam Ci 326 zdjęć z ostatnich wakacji. Każde ma 22MB, ale to chyba nic? Jak je odbierzesz, to daj znać, czy ci się podobało.

Pozdrawiam, Janek

PS) To samo wysłałem Ance, Kasce, Darkowi, Jackowi, Piotrkowi, Andrzejowi, Iwonie...)

16/06/2001
Kupiłem poradnik „Internet dla bardzo zielonych". Teraz już wiem, że muszę podać adres strony i że, aby otrzymać pocztę, muszę mieć adres e-mail.

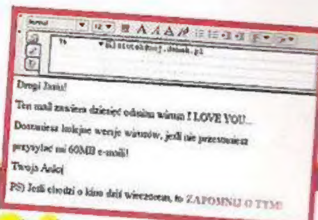
18/06/2001
Wow! W Sieci jest cała masa świetnych „site'ów". „Zdalnlołdowałem" niezły „jutile". Szkoda, że to wszystko tak wolno działa...

20/06/2001
Posłałem mojej dziewczynie pierwszego e-maila. Ale będzie zaskoczona (i – mam nadzieję – dumna ze mnie).

21/06/2001
Ops, podpadłem. Nawyzywała mnie od lamerów. Skąd mogłem wiedzieć, że nie wysyła się pocztą elektroniczną nieskompresowanych zdjęć z wakacji?

22/07/2001
W Sieci czuję się już jak ryba w wodzie... Wiem, jak znaleźć dowolną rzecz w cyberprzestrzeni. Siedzę na IRCu, e-mailuję, a wszystkim wrogom z podwórka wysyłam SPAM.

23/08/2001
Właśnie przyszedł rachunek za telefon. Wieczorem odbędzie się rodzinne zebranie. Tata chce sprzedać samochód. To pozwoli pokryć 76% wydatków za korzystanie z Sieci. Mam zakaz używania modemu. Próbuję przekonać rodziców, że muszę wysłać tylko kilka e-maili. No, może kilkanaście... Kilkaset?


Drogi Janku!

Ten mail zawiera dziesięć odmian wirusa I LOVE YOU...

Dostaniesz kolejne wersje wirusów, jeśli nie przestaniesz przysyłać mi 60MB e-maili!

Twoja Ania

PS) Jeśli chodzi o kino dziś wieczorem, to ZAPOMNIJ O TYM!

ZwaRloWana pOcztA

Pośród listów oraz e-maili do naszej redakcji trafiają się także i takie, które potrafią znokautować nawet najbardziej odpornych członków naszego zespołu. Zresztą, zobaczcie sami...

1. CHCIAŁBYM, ALE CZY MOGĘ...

(...) Bardzo chciałbym brać udział w waszych konkursach. Proszę o zgodę na przysyłanie odpowiedzi na pytania oraz zgłoszeń na listę TOP 20. Bardzo proszę, odpiszcie...

Po wnikliwym rozpatrzeniu problemu oczywiście zgodziliśmy się wydać takie pozwolenie. Jednocześnie uznaliśmy, że powszechne przysyłanie listów, e-maili, rozwiązań zagadek, itp. przez czytelników bez naszej aprobaty jest czymś nagannym! Już wkrótce w CLICKU! pojawi się specjalny dział, zajmujący się wydawaniem wszelkich zezwoleń (np. na czytanie naszego pisma)...

2. CZY WIECIE, GDZIE...

(...) Niedawno ściągnąłem sobie z Internetu program MS Office. Niestety, nie mam numeru seryjnego. Czy możecie mi go wysłać, albo wiecie, gdzie go znajdę?

No, no – pogratulować cierpliwości i pomysłowości, MS Office pobierany modemem jest naszym zdaniem tylko 3 razy droższy od kupna oryginału. A co do numeru, oczywiście że go znamy. Równie pewne jest, że go nie wyślemy. Podobnie jak pełnych wersji przeróżnych programów, cracków, itp.

3. WINDOWS MI SIĘ WIESZAJĄ, NIC NIE DZIAŁA...

(...) Mam problem z Windows 98 PL. Przy każdym uruchomieniu programu X komputer się zawiesza i wyświetla „Wystąpił krytyczny wyjątek w: EA435F42D07CC56EF". Co mam z tym zrobić? Poza tym mój modem nie łączy się prawidłowo z Siecią, a gry nie działają z moją kartą graficzną...

Na tak trudne pytania egzystencjalne nie znamy niestety odpowiedzi (zwłaszcza, że nieszczęsna ofiara techniki nie wspomina, jakim sprzętem dysponuje). Aby zapewnić stabilną pracę, redakcyjne komputery stoją na specjalnych ołtarzykach i są odymianie kadzidełkami co 44 i pół minuty. Co do Windows – to proste, po prostu jest coś nie tak z tym systemem.

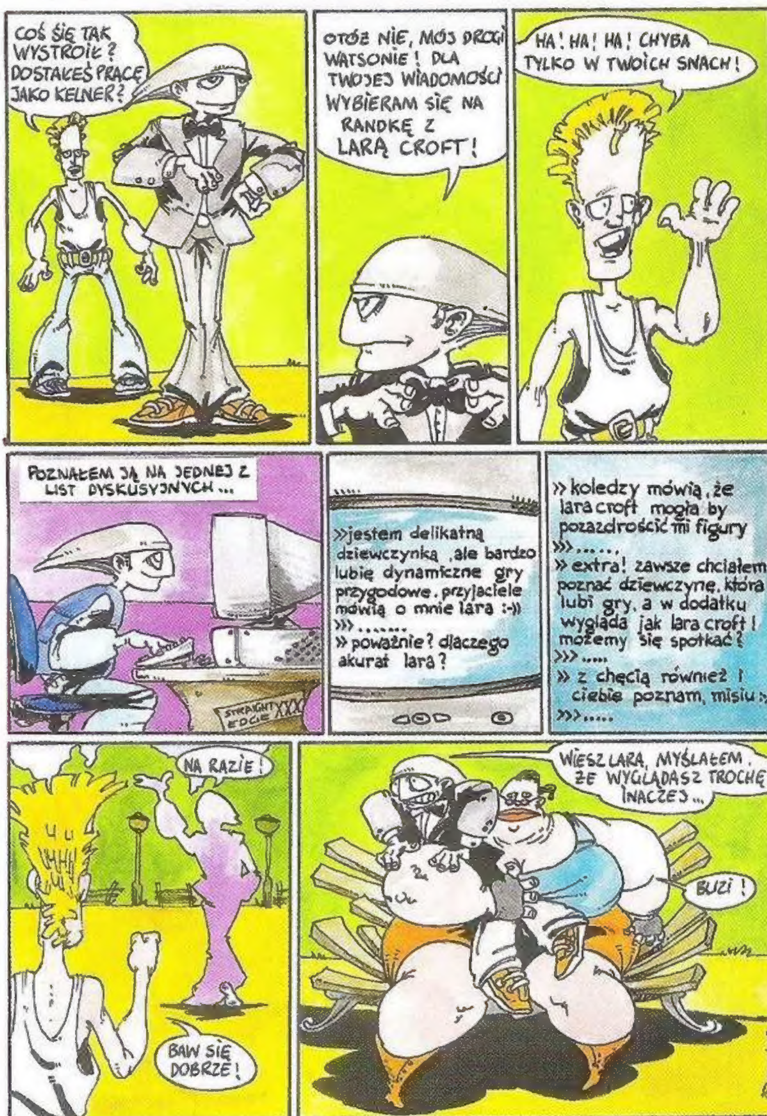
4. WADY I ZALETY CLICKA!...

(...) Podoba mi się wasze pismo. Jedyne zatrzeżenie jakie mam, to ilość screenów. Jest ich za dużo. (...) I na koniec – bardzo dobrze, że dajecie tyle fajnych screenów z gier...

Chyba czegoś nie rozumiemy... To fakt, że tylko najbardziej uparty człowiek nie zmienia poglądów, ale żeby tak w ciągu tych kilku minut pisania e-maila? Prosimy o instrukcję do takich listów. Czy mamy brać pod uwagę to, co piszecie na początku, czy to, co na końcu swojej korespondencji?

CLICKERS & JEGO PRZYJACIELE!

ODC. VI



Najbardziej realistyczna przygodowa gra wszechczasów już w sprzedaży !

traitors gate

Okradnij angielską Królową... dla jej dobra!

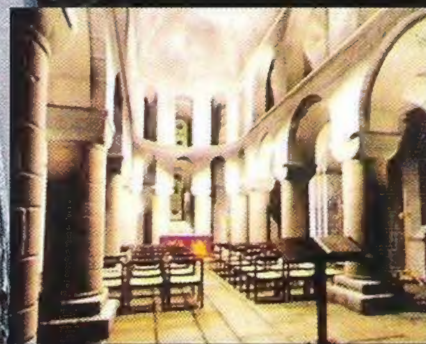
W roli amerykańskiego generała Pentagonu

Wiktor Zborowski

DOBRA CENA 79zł

4CD

profesjonalna polska wersja językowa PL





Jako amerykański agent o kryptonimie Raven masz wykraść klejnoty brytyjskiej Królowej. Tylko po to, aby prawdziwy złodziej ukradł fałszywki, które podłożysz do Skarbca.

"Traitors Gate" to najbardziej realistyczna przygodowa gra wszechczasów. Dla potrzeb jej stworzenia wykonano ponad 6 tys. szczegółowych zdjęć Tower of London, Ze względów bez-pieczeństwa autorzy musieli zmienić kilka szczegółów, inaczej kończąc grę nie miał byś żadnych problemów z włamaniem się do tej najpilniej strzeżonej twierdzy na świecie.

Detaliczna sprzedaż wysyłkowa
tel.: (0 22) 864-78-24
Już dziś zamów grę a dostaniesz ją jako jeden z pierwszych w Polsce. Zero kosztów wysyłki.*

daydream SOFTWARE

CODA

Wyłączny dystrybutor w Polsce
www.coda.com.pl

Sklepy Firmowe WARNET
WARSZAWA, ul. Mokotowska 71, tel. (0 22) 6296339
OSTROŁĘKA, ul. Kilińskiego 44, tel. (0 29) 2211
RADOM, ul. Witolda 6/8, tel. (0 48) 3600070
SIEDLCE, ul. 3 Maja 23, tel. (0 25) 22757

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

JUŻ W SPRZEDAŻY

Odkryj tajemnicę brutalnego morderstwa!
Znajdź winnego!
Niech zatriumfuje sprawiedliwość!

DOBRA CENA 69zł

profesjonalna polska wersja językowa PL



Fabuła jak z książki Agaty Christie: wielki, dwunastopokojowy dom, osiem tajemniczych postaci i ... trup. Kto zabił? Dlaczego? Za pomocą jakiej broni? Rozwiązanie tej zagadki należy do ciebie.
Znajdź mordercę i spiesz się, bo inni też go szukają. Zmierz siły z detektywami sterowanymi przez komputer, którzy będą starali się uprzedzić cię i zebrać wszystkie laury.

Szukaj we wszystkich dobrych sklepach z grami !